超時空要塞マクロスN64スクープ

隔週刊

平成8年11月15日発行(隔週金曜日発行)第12巻第19号(通巻258号)昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミマガ64

1996 NO. 10
11月15日号
590YEN



■練りこまれた良質ソフトが勢ぞろい

SFC期待作
ドラゴンクエストIII
桃太郎電鉄HAPPY
スーパードンキーコング3
ドラゴンナイト4

NINTENDO 64 スペースワールド 96 カウントダウン
マリオカート64
ワンダープロジェクトJ2
実況Jリーグ パーフェクトストライカー
Jリーグ ダイナマイトサッカー64

攻略充実
ストリートファイターZERO2
マーヴェラス/タワードリーム

N64メーカーレポート 魔法聖紀エルテイル/マルチレーシング
カメレオン・ツイスト/キャバリーバトル3000/デュアルヒーローズ ほか



02:57
はんにんすいり
やめる
まだ はんにんを
とくてい するには
なにかが たりない・・・
ふとるキャッチャー
SCORE
のこり
こ・・・ これは！！
じか すうおくえんの
ナイルの なみだ！？
・・・おちついて
かんがえてみる
ひつようが あるな
※画面は、開発中のものです。
DETECTIVE CONAN
名探偵コナン
地下遊園地殺人事件（仮）
©青山剛昌／小学館・読売テレビ・TMS 1996 ©BANDAI 1996
それは、一通の手紙で始まった・・・。
12月下旬発売予定！
マルチシナリオ・エンディングの採用で、
何度も遊べる推理ゲーム。
もちろん、ミニゲームも満載！真犯人は？
トリックは？名探偵コナンの推理が冴える！
■¥3,980（税込み）■アドベンチャーゲーム
■2M※パスワードコンティニュー
12月下旬発売予定！
年末年始は、しんちゃんとミニゲーム三昧だ！
クレヨンしんちゃん
オラのごきげんコレクション
©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日 © BANDAI 1996
GB「クレヨンしんちゃん」シリーズのミニゲーム人気ベスト
10を一挙に収録！新しいミニゲームも加わって、しんちゃん
パワー大全開だ！しんちゃんの妹も登場するゾ！
■¥3,980（税込み）■ミニゲームコレクション ■2M-ROM
GOAL
だるまさんがこ
1P
2P
TIME
70
1P
110
CLEAR
350
TIME
33
15%
※画面は、開発中のものです。
バンダイの商品は
こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税込みになっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

Nintendo GAME BOY®

Super GAME BOY®

スーパーゲームボーイ™

謎が、妖気が、おちゃめがいっぱい!! ゲームボーイで何かが起こる!

50体以上の妖怪が、今、鬼太郎に迫る!



ゲゲゲ 鬼太郎

12月中旬発売予定!

©水木プロ・東映動画
©BANDAI 1996

妖怪創造主現る!

妖怪たちが巻き起こす数奇な事件に、鬼太郎と仲間たちが挑むミステリーR.P.G.!でてくる妖怪は、なんと50体以上!すべての妖怪に遭遇すれば、とっておきの『妖怪図鑑』が完成するぞ!!

■¥4,500(税込み)■2M ■バッテリーバックアップ



※画面は、開発中のものです。

1996 11月15日号 No.10

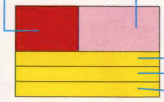
CONTENTS ファミマガ64

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

ゲーム別さくいん

スペック表のみかた



- 対応ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
- ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
- バックアップの有無と方式を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
- 対戦、協力など複数同時プレイ人数(最大)を表記。
- 使用可能な周辺機器を表記。

●表紙モチーフ/ストリートファイターZERO2　イラスト/高田明美　©CAPCOM

本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合、税別で表記してあります。

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人/山森尚　●編集人/山本直人　●編集長/高島寿洋　●編集委員/村田憲生・山田政彦　〈情報統括部〉●スタッフ/五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・豊田恵　●アシスタント/大野恵子・杉村知顕・高山斉樹・西原孝治・藤本大介　〈編集〉●スタッフ/〔東京〕石原郁与・加藤則康・木村輝彦・五野上良法・藤岡浩　〔仙台〕大石美智子　●アシスタント/〔東京〕井上和則・大川和人・亀多るり子・鹿沼広美・木村優子・佐藤健・種市真澄・中谷至・松村浩次・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲矢　〈営業〉●部長/遠藤剛　●サブマネージャー/金山泰久・伴勝　●スタッフ/大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井亨平・富井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント/江渕綾乃・関山知壱　〈NCC〉●マネージャー/和田秀実　●スタッフ/岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD/片野厚子　●スタッフ/〔仙台〕今村奈緒美　●アシスタント/〔仙台〕梅内幸子・佐久間弘子　〈協力〉●校閲/笠原紀彦　●写真/守屋貴章　●編集/高島一仁　●デザイン/太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブプレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン/株式会社キンダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸　●印刷/凸版印刷株式会社

超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）

緊急スクープ！

トミーのN64参入第1弾はあの「超時空要塞マクロス」。プレイヤーは地球統合軍のパイロットとして与えられたミッションをこなしていくのだ。

トミー　発売日未定　価格未定

N64　シミュレーション 64M　未定　―　未定

トミーがついにN64参入第1弾ソフトを発表！ オリジナル世界の"マクロス"が今始まる

テレビアニメで放映していた同名タイトルの世界を舞台としたゲームを発表。このゲームは'97年夏の発売に向けて開発を進めているフライトシミュレーションなのだ。ストーリーはN64版オリジナルのものとして、現在書かれている。開発中のため、現在具体的なことはまだ決まっていないが、テレビでの主要キャラクタたちはこのゲームでサブキャラクタとして登場してくるとのことだ。

プレイヤーは戦闘機やロボットなど3種類に変形するバルキリーに搭乗して謎の敵と戦っていく。戦況はリアルタイムで展開し、その状況に合わせてミッションの条件や友軍の有無などが変化する。プレイヤーの戦い方でさまざまな物語が作られていくのだ。

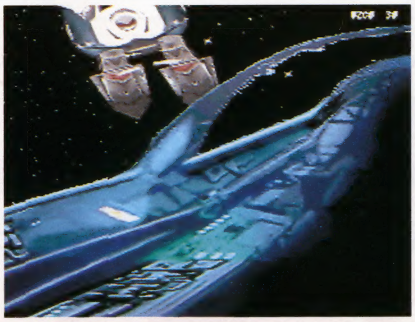
照準を合わせて攻撃！



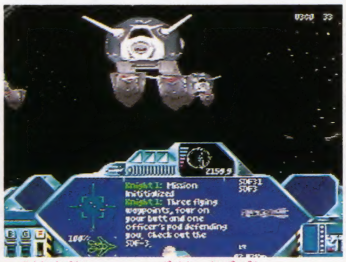
襲ってくる敵に照準を素早く合わせろ



状況に合わせて自機を変形させて戦っていく



好みに合わせて視点を変更できる



今回紹介している画面は海外版。これをもとにいろいろとアレンジを加えていく

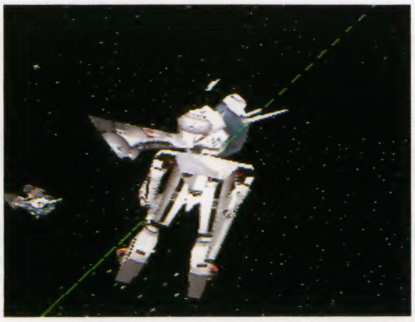
アニメの世界観を舞台にしたフライトシミュレーション



敵の兵器はゼントラーディ軍のものと同じタイプ。今度の敵も同じなのか!?



このゲームもアニメと同じく、「戦争と愛」をテーマにストーリーが展開していく



戦況に合わせて友軍を助けたり、逆に助けられたりする場面などもあるようだ

NINTENDO64 スペースワールド'96速報!!

出展する27メーカーのイベント情報や出展タイトルが満載！ 気になるN64をはじめとした各機種のソフトタイトルを一挙公開！



任天堂ハードの新作ソフトが集うイベントを開催

任天堂関連の新作ソフトの展示会が千葉県、幕張メッセで11月23日、24日、午前9時～午後5時まで開催される。このイベントは任天堂ハードの新作ゲームを展示して、一般の人にプレイしてもらうといったもの。今までは一般のユーザーは入場券が無いと入れなかったが、今年は入場無料で来場者全員が会場に入れるのだ。また、今回の一番の目玉と期待されている64DD（ディスクドライブ）だが、任天堂からは「出展する予定です」との喜ばしいコメント。64DD用に出展するタイトルはまだ決まっていないとのことだが、昨年発表した『ゼルダの伝説（仮称）』の最新画面が見られるかも。

気になる出展メーカーは任天堂をふくめ全部で27社。最終的なブース割りやシンボリックゾーンに出展するタイトルなどはまだ決定していない。今回紹介するソフト以外にも当日はいろいろなソフトがプレイできるかもしれないぞ。

任天堂ブースでは、64DDの出展を予定しているほかに、前人気の高いN64の『マリオカート64』や『スターフォックス64』など全部で8タイトルがプレイできる。このほかにも、まだタイトルは公開されていないが、N64のソフトをビデオで出展するとのことだ。

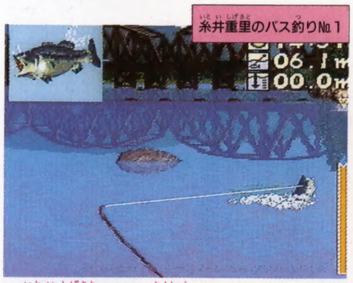
イベントは、23日に一般の人の参加による『マリオカート64チャンピオン大会』、24日にはテレビ東京系の番組「マリオスタジアム」の公開収録が行われる。また、23、24日来場者全[illegible]に任天堂[illegible]新作ゲームのビデ[illegible]される。

任天堂 出展タイトル

N64
- Ⓟスターフォックス64
- Ⓟブラスト・ドーザー
- Ⓟマリオカート64

SFC
- Ⓟ糸井重里のバス釣りNo.1（仮称）
- Ⓟスーパードンキーコング3 謎のクレミス島

GB
- Ⓟカービィのキラキラキッズ
- Ⓟゲームボーイギャラリー（ゲーム&ウォッチコレクション）
- Ⓟドンキーコングランド



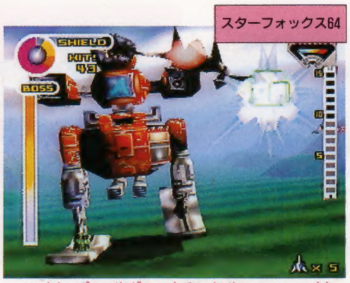
●糸井重里さんが監修したバス釣りのゲーム。'97年1月に発売を予定している



●12月14日に発売が決定した。会場では完成したロムで遊ぶことができるぞ！



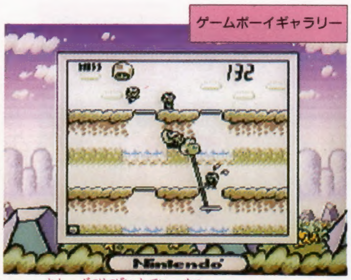
●'97年4月発売予定。『ブラストコープス』からタイトルのみを変更したもの



●'97年3月に発売を予定。開発はだいぶ進み、自機の計器類がいろいろ付いている



●SFC版と同じく11月23日に発売を予定している横スクロールのアクションゲーム



●'97年1月発売予定。懐かしの『ゲーム＆ウォッチ』のゲームを集めた作品だ



●GBで'97年1月に発売を予定している。『カービィ』シリーズでは初のパズルゲーム



●11月23日に発売を予定。新キャラの"ディンキーコング"が活躍するアクションゲーム

※出展タイトルの部分に付いているマークはⓅは会場でプレイできるもの、Ⓥはビデオ出展、?は現在出展方法が決まっていないものを表記しています。

アクレイムジャパン

出展タイトル

N64
Ⓟテュロック:Dinosaur Hunter

N64で『テュロック～』が出展される。まだ開発中のものだが、当日はこのソフトを実際にプレイできるようだ。このゲームは、さまざまな武器を持ち替えながら敵を倒していくという3Dシューティングゲームで、プレイヤーの操る主人公はすべてが3Dモデリングによって形成された世界を自由に歩きまわることができる。


TUROK
●迫り来る恐竜のような敵キャラ。プレイヤーはさまざまな武器で迎え撃つ


●3Dで表現された世界を制限なく動きまわれる

アスキー

出展タイトル

SFC
Ⓟガンブル
Ⓟダークロウ
Ⓟピキーニャ
Ⓟミニ四駆シャイニングスコーピオン　レッツ&ゴー!!
Ⓟミランドラ

GB
Ⓟミニ四駆GB　レッツ&ゴー!!(仮称)

SFCで5点、GBで1点と計6タイトルの出展となり、6点ともすべてが当日にプレイ可能だ。『ミランドラ』、『ガンブル』、『ダークロウ』はRPGで『ピキーニャ』は落ちもののパズルゲームだ。『ミニ四駆～』はSFC版とGB版の両方が出展され、SFC版はほぼ完成したもので遊べる。


ミニ四駆シャイニング スコーピオン レッツ&ゴー!!
●自分のマシンの走りっぷりを試すときがきた! 12月20日の発売が待ちどおしい

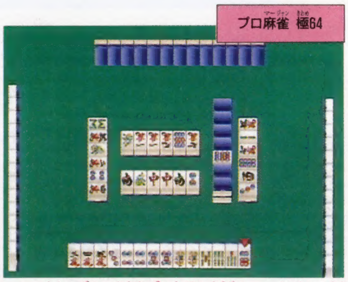

●パーツを購入して自分のマシンを改造する楽しみ。オリジナルミニ四駆の誕生だ

アテナ

出展タイトル

N64
Ⓥプロ麻雀　極64

『プロ麻雀　極64』の1タイトルのみが出展される。開発中のためにまだ実際にプレイはできないとのことでビデオによる出展となる。


プロ麻雀 極64
●'97年1月31日発売予定。当日には開発も進み、それらしい画面が見られるぞ

イマジニア

出展タイトル

N64
Ⓟ超空間ナイター　プロ野球キング
他、N64で数タイトル

決定している1タイトルは、ほぼマスター版で遊べる。ほかにもN64で数タイトルの出展を予定しているとのことで、今回本誌でとりあげた新作を出展する可能性も。


超空間ナイター プロ野球キング
●3Dスティックでミートポイントをとらえてバッティングをする

エニックス

出展タイトル

N64
Ⓟワンダープロジェクト J2 コルロの森のジョゼット

SFC
Ⓟスーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

当日はN64の『J2』を実際にプレイできる。「ジョゼット」と対話して、彼女のいろいろな反応を見ることができるぞ。SFCで出展される『ドラクエIII』もプレイが可能なものになっている。これは言わずと知れたFCの名作RPGで、今回出展されるのはSFCへと生まれ変わったものだ。



ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
●12月6日発売予定。好評の転職システムも健在



ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット
●11月22日発売予定。ジョゼットがどんな女の子になるかはキミの教育しだい!

エポック社

出展タイトル

N64
Ⓟドラえもん(仮称)

開発は順調にすすんでいるようで、実際に遊べる状態のものが出展される予定。ポリゴンで作られた3D空間を「ドラえもん」や「しずかちゃん」が動きまわる。

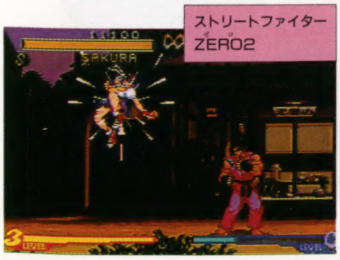

ドラえもん(仮称)
●最大4人まででプレイができるらしい。対戦や協力のモード選択可?

カプコン

出展タイトル

SFC
Ⓟストリートファイター ZERO2
Ⓟピノキオ
Ⓟドナルドダックのマウイマラード

SFCのソフトを3タイトル出展する。それぞれ3本ともほぼ完成したものが出展されるので、発売されるのより一足早く『ストZERO2』などをプレイできるぞ。


ストリートファイターZERO2
●新システムのオリジナル・コンボ発動。ZEROカウンターもあるぞ

カルチャーブレーン

出展タイトル

SFC
Ⓟウルトラプロ指南麻雀 兵（仮称）
Ⓟ忍たま乱太郎3
Ⓟプロ野球スター（仮称）
GB
Ⓟシェラザード伝説（仮称）
Ⓟスーパーチャイニーズファイター GB

出展されるSFCの3タイトルとGBの2タイトル、計5タイトルはすべてプレイが可能だ。GBの『シェラザード伝説（仮称）』は時空を超えて旅をするというSFファンタジー風RPG。

ゲームバンク

出展タイトル

N64
Ⓟヘクセン

N64で『ヘクセン』というソフトが出展される。これは中世を舞台とした3Dアクションゲームで、3D空間で遭遇した相手と剣や己の拳などを武器にして戦うというもの。当日、プレイ可能だぞ。

光栄

出展タイトル

N64
Ⓥ麻雀64

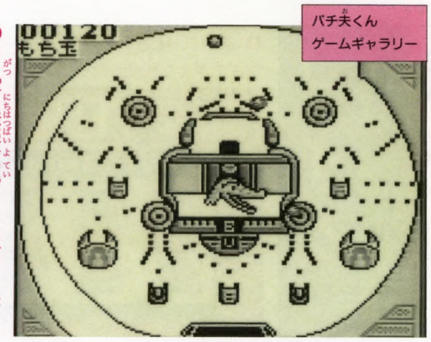
N64で麻雀のタイトルを出展する予定。まだプレイできるまでは開発が進んでいないので、ビデオの映像による展示となるようだ。実際の画面は開催当日にならないと見られないので要チェックだぞ。

ココナッツジャパンエンターテイメント

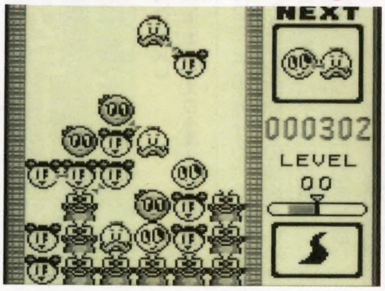
出展タイトル

SFC
Ⓟプロ野球 熱闘 ぱずるスタジアム
GB
Ⓟパチ夫くんゲームギャラリー

SFCで出展されるタイトルの『プロ野球 熱闘 ぱずるスタジアム』は開発途中のものだがプレイできるロムとのことなので、当日には遊べるものが展示される。またGBの『パチ夫くん ゲームギャラリー』はマスター版で実際にプレイすることができる。



○11月22日発売予定。4つのゲームが一本のソフトに。これは『パチ夫くん3』


○パズルゲームの『パチ夫くんキャッスル』だ

コトブキシステム（ケムコ）

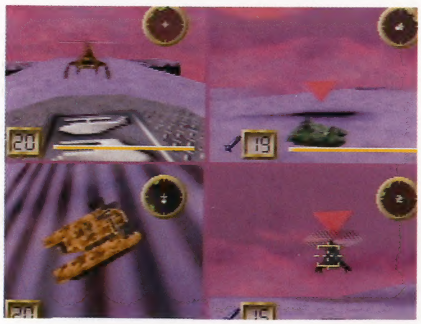
出展タイトル

N64
Ⓟブレード アンド バレル
GB
Ⓟスヌーピーのはじめてのおつかい

N64とGBでそれぞれ1タイトルずつの出展となり、どちらもプレイができる状態まで完成している。N64の『ブレードアンドバレル』はヘリや戦車などそれぞれ特徴のある機体に搭乗して戦う3Dシューティングゲームで、最大4人までのプレイが可能。ロムはすでにプレイできるもので当日は会場でも複数でのプレイが楽しめる。



○12月下旬発売予定。ヘリで地上をねらいうち


○4人での対戦もできるぞ。それぞれの機体の特徴をいかして戦闘を行う

コナミ

出展タイトル

N64
Ⓥがんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜
Ⓟ実況Jリーグ パーフェクトストライカー
Ⓟ実況パワフルプロ野球4
Ⓟ麻雀MASTER

サッカー、野球、マージャンそしてアクションとバラエティに富んだ4タイトルをN64で出展する。それらの中で『がんばれゴエモン5』はビデオでの出展となるが、ほかのものはすべてプレイ可能な状態で出展されるので、3Dスティックでの操作感覚を実際に体験することができる。

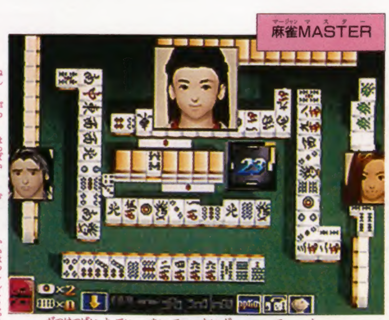


○シリーズ第5弾、ゴエモンは3Dでハッスル！


○ゴエモンインパクトのコクピットからの視点



○12月20日発売予定。3Dスティックによる操作で選手の細かい動きもOK



○12月発売予定。相手の態度から手を読むのだ



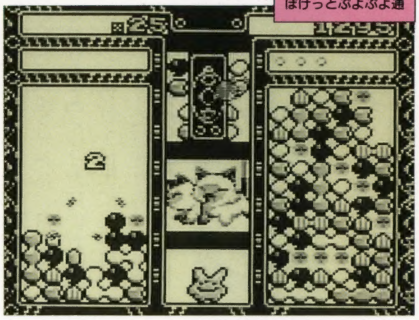
○'97年2月の発売に向けて開発進行中

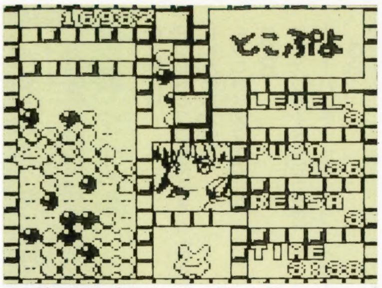
コンパイル

出展タイトル

GB
Ⓟぽけっとぷよぷよ通

コンパイルといえば落ちものパズルの『ぷよぷよ』シリーズ。最新作GB版『ぽけっとぷよぷよ通』を今回、出展する。GBの特徴である携帯性をいかし、いつでもどこでも『ぷよぷよ』が遊べてしまうのだ。もちろん当日の会場でも遊ぶことができるぞ。また来場者を集めて、「ぷよ大会」を開催するとのことだ。


ぽけっとぷよぷよ通
○『ぷよぷよ』シリーズのかわいいキャラも健在。何連鎖できるかが勝負のカギ



○12月13日発売予定。持ち運び可能な『ぷよ～』

サミー工業

出展タイトル

SFC
Ⓟ実戦パチスロ必勝法！TWIN

SFCで出展する。「マーカー機能」により目押しの練習がしやすくなった、パチスロ攻略ソフト。当日プレイ可能なロムを出展。

○12月13日発売予定。パチスロの研究に役立つさまざまな機能が付いているのだ



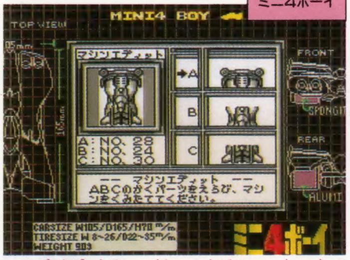
実戦パチスロ必勝法！TWIN

Jウイング

出展タイトル

GB
Ⓟミニ4ボーイ

ほぼ完成していて、遊べる状態でGBのタイトルを出展する。当日は『ミニ4ボーイ』でのゲーム大会が行われるとのこと。



ミニ4ボーイ
○12月発売予定。3万6000種類もの組み合わせが可能で、マシンを完成させていくのだ

セタ

出展タイトル

N64
Ⓟ雷のごとく～超高速囲碁～
Ⓟ栄光のセントアンドリュース
Ⓟ最強羽生将棋
Ⓟ森田将棋64（仮称）
Ⓟレブ・リミット
Ⓟワイルド チョッパーズ

N64で5タイトルの新作を出展し、それに加えてすでに発売した『最強羽生将棋』も出展する。また同じ将棋のタイトル『森田将棋64（仮称）』はN64初の通信機能を使ったプレイができる予定とのこと。当日はすべてのソフトがプレイでき、『レブ・リミット』の大会も予定されている。

○11月29日発売予定。実在するコースをまわる


栄光のセントアンドリュース



森田将棋64（仮称）
○'97年5月発売予定。通信を利用したモードも



ワイルド チョッパーズ
○戦闘ヘリによる3Dシューティング。プレイヤーの行動が結果に影響してくる



雷のごとく～超高速囲碁～
○優れた思考力を持つ対戦相手を実現



レブ・リミット
○かなり細かいデータが設定されているので実車さながらの運転を体験できる

トミー

出展タイトル

N64
Ⓟ超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）

GB
Ⓟみどりのマキバオー

出展方法は未定だが、N64で3Dシューティングゲーム『超時空要塞マクロス～』を出展する。GBのタイトルはプレイが可能。


みどりのマキバオー
○マンガなどでおなじみの『みどりのマキバオー』がGBで登場。マキバオーをトレーニングで鍛えてレースで勝たせるのだ

日本システムサプライ

出展タイトル

N64
Ⓥカメレオン・ツイスト
Ⓥキャバリーバトル3000

GB
Ⓟチャルボ55

N64での出展となる2タイトルはビデオでのみ展示される。GBの『チャルボ55』はパズル的な要素を盛り込んだアクションゲームでプレイできるものを出展。

○「カメレオン」は舌をうまく使って移動したり、攻撃したりするようだ


カメレオン・ツイスト

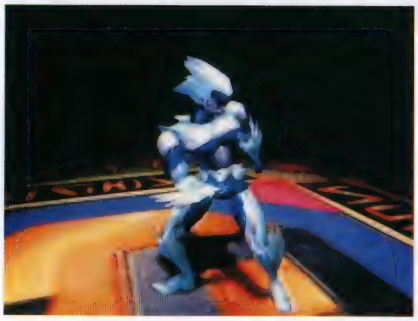
ハドソン

出展タイトル

N64
Ⓥサッカー64(仮称)
Ⓟデュアルヒーローズ
Ⓥパワーリーグ64
他、数タイトル

N64の3D格闘ゲーム『デュアルヒーローズ』は実際に遊べるものを出展。『パワーリーグ64』と『サッカー』の2タイトルは、当日上映されるビデオによってどのようなものか発表されるとのこと。ほかにも数タイトル用意してあり、これらも当日に正式発表される。


デュアルヒーローズ
○彼の名前は「GAI」。赤の戦闘スーツだ

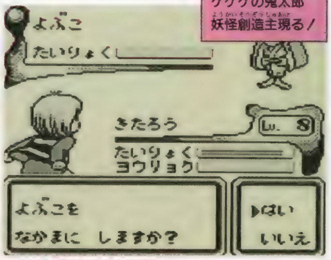

○彼の名前は「ZEN」。拳法の構えか

バンダイ

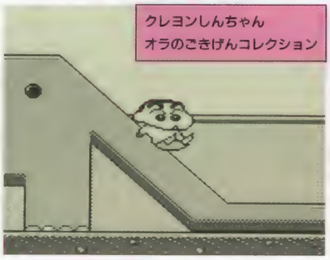
出展タイトル

GB
Ⓟクレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション
Ⓟゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る!
Ⓟ名探偵コナン 地下遊園地殺人事件

人気のアニメがゲーム化されたものを3タイトル、GBで出展する。3タイトルとも遊べるものを準備している。現在、未定だがゲーム大会の計画もあるとのこと。



ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る!
○12月発売予定。悪さをしている妖怪を仲間にしていきながら共に戦っていくのだ


クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション
○12月発売予定。今回は合計14種類ものミニゲームを楽しむことができる



名探偵コナン
○12月発売予定。事件は1通の招待状から展開される

バンプレスト

出展タイトル

SFC
Ⓟ同級生2
Ⓟドラゴンナイト4

さまざまな機種で高い人気をほこっている『同級生』シリーズと『ドラゴンナイト』シリーズの2タイトル、このSFC版での新作が出展される。どちらのタイトルも開発途中のロムではあるが、来場者は実際にプレイして楽しむことができるぞ。このシリーズの好きな人たちはバンプレストのブースをチェックしてみよう。



同級生2
○12月発売予定。パソコン版からの移植ソフトだ



ドラゴンナイト4
○12月発売予定。迫力の戦闘シーンだ

ビクター インタラクティブ ソフトウエア(パック イン ソフト)

出展タイトル

N64
Ⓥミッション・インポッシブル

トム・クルーズ主演で話題となったハリウッド映画をゲーム化したもの。開発はアメリカで行われているが、今回は日本版のものを出展する。内容は映画のストーリーと同じくスパイの世界を舞台にしたもので、プレイヤーが主人公を操り、任務を遂行していくアドベンチャーゲームとなっている。ビデオ出展なのが残念だ。


ミッション・インポッシブル
○アクションシーンも用意されている

ビデオシステム

出展タイトル

N64
Ⓥ3Dシューティング(仮称)
Ⓥ麻雀(仮称)

出展される2タイトルについてはっきりした発表はまだだされていないが、会場ではビデオを展示するとのことなので、ゲームの概要がわかるかもしれない。

ヒューマン

出展タイトル

N64
Ⓟヒューマングランプリ(仮称)

具体的には決まってないがレースのゲームを出展する。開発の状況しだいでは、当日にプレイできるものが出てくるかもしれないが、今のところは未定とのことだ。

ボトムアップ

出展タイトル

N64
Ⓥ64大相撲
SFC
Ⓟすごろく銀河戦記
ⓅVSコレクション

N64で初の「相撲」のゲームを出展。しかしまだプレイできるまで開発は進んでいないので、ビデオの展示となるそうだ。SFCの2タイトルは実際に遊べる。この2本は両方とも複数でのプレイが可能なゲームなので、開催当日のブースは盛り上がりそうだ。


64大相撲
○ポリゴン力士がN64上で対決する

華麗なる3Dスティックさばきでフェイントを決めろ!!

Jリーグ ダイナマイトサッカー64

3Dスティックの動かし方やボタンの押す長さによって、微妙な操作感を得られるよう開発が進められていたイマジニアのサッカーゲーム。その実態が見え始めてきたぞ。

イマジニア 97年2月発売予定 9980円

N64	サッカー 容量未定
	未定
	最大4人同時プレイ可能
	コントローラパック対応







いけっ、シュ〜ト!

⇧チョンチョンと3Dスティックを操作することでかけられるフェイントで、数人のブロックを抜けているぞ

見た目は小さいけれど選手の細やかな動きを重視!

'96年度版の最新データをもとに作られ、実在のJリーグの日程に合わせたリーグ戦もプレイできるJリーグ公認のサッカーゲーム。

選手の細やかな動きと、蹴ったボールの軌道の変化やスピードと高さを、3Dスティックやボタンの押す長さで調整ができるのが特徴。プレイヤーの細かなテクニックが要求されるゲームだ。



⇧試合開始前にはクラブ名とマスコットが表示されるらしい。バックで燃えている炎と同じように、試合も白熱する?

ポリゴンの選手が広いフィールドを駆ける

選手は3Dスティック以外に、Zトリガーと Aボタン、Bボタン、さらにCボタンの左と下を使って操作することになる。ようするに、コントローラをライトポジションで扱うことになるらしい。これでシュートやタックルなど、いろいろなアクションができるのだ。ただし、この操作方法は決定ではなく、変更される場合もあるらしい。

また、このゲームはあえて選手の大きさをおさえていて、選手の細やかな動きが素早く行われることに重点が置かれているのだ。これによって選手の動きを、より楽しむことが可能になった。



⇦フィールド上の選手の位置をわかりやすくした画面で、試合が展開されるのだ



⇧これから、選手の見た目を変更していくらしい。各選手の実際のデータをもとに姿形に個性がつけられるのだ

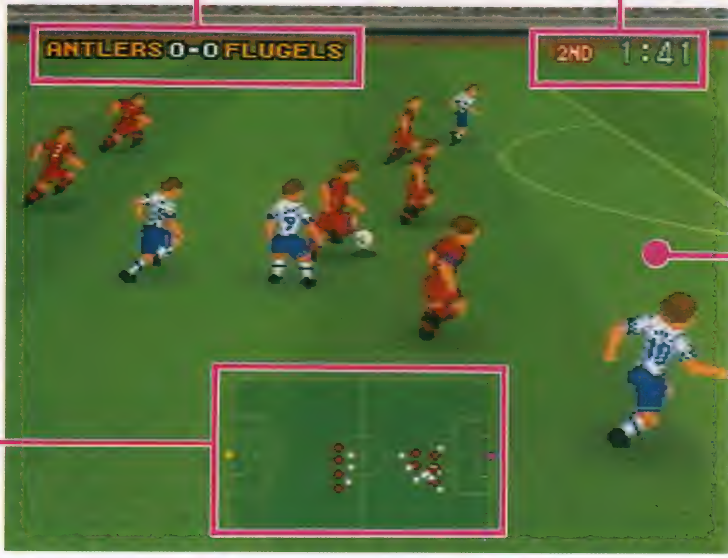
 ※画面はすべて開発中のものです

1クラブを2人でプレイ可能なシステムで、パスワークが加熱！

このゲームのもうひとつの特徴として、1つのクラブを操作するプレイヤー設定の変更が細かくできるモードがある。たとえば、プレイヤー2人対プレイヤー1人といった割り振りが可能なのだ。そのほかにも、オールスターやPK戦などのゲームモードも充実している。ここでは、それらのシステム部分を紹介していく。

フォーメーションが一目でわかる画面

PK戦以外のモードは、左のような画面で展開される。目につくのは、画面の中央下にあるフィールドマップ。選手のいる位置がプレイ中でも、すぐチェックできるようになっているぞ。



試合中の視点がどうなるかは、まだ決まっていない。ただし、選手などはポリゴンで表現されているので、視点は自由に動かせるようになるかも

前半戦か後半戦か、そして残り時間はどれくらいあるのかが表示される。しっかり"ロスタイム"も表示される

ゴールゲットしたときだけではなく、常に試合をしているクラブ名と、その時点の得点が表示される

リアルタイムで選手の位置を表示しているフィールドマップ。フォーメーションの確認や、パスが出せる場所などがすぐにわかるようだ

5つのモード＋αと16クラブが選択可能

予定されているゲームモードは、1試合だけのエキシビジョン、実際のJリーグの日程に合わせたリーグ戦のJリーグモード、トーナメント、Jベガ対Jアルタイルで戦うことになるオールスター、PK戦の5種類。そのほかに、選手のトレードを行えるチームエディットとオプションがあるのだ。



⭘クラブを選択する画面。Jリーグで活躍している16のクラブを選んでプレイできるぞ



⭘チームエディットでは、オリジナルの選手は作れないが、トレードができる

選手のトレードもあるらしいぞ

リプレイ機能充実でさらに盛り上がる

細かく選手のアクションができるのなら、カッコ良くシュートを決めることも可能！ それも自分が決めたシュートの場面なら、もう一度見たくなるはず。そんな要求に答えるため、ちゃんとリプレイ機能が用意されている。しかも、ほとんどのサッカーゲームでは、シュートを決めた場面しかリプレイされなかったが、このゲームではファールの場面までがリプレイされるのだ。さらに、痛がる選手など細かい演出もあるらしいぞ。

痛いぞファール編





⭘なんと、ファールの場面までリプレイされる。しっかりと選手の痛がるポーズも入るらしいぞ

決めたぜシュート編





決めろ！オーバーヘッド



⭘ゴール前から逆ポスト側へと上げたボールを、ダイレクトにオーバーヘッドキックで決めた！ そんな華麗なシーンも、このリプレイ機能で再確認できるのだ

根ほり葉ほり情報



ワンダープロジェクト ジェイツー コルロの森のジョゼット

ついに完成！ 100%バージョンのゲームを徹底検証！

2部にわたるストーリー構成の情報に加え、ゲームの細かい部分まであますことなく紹介！ さらにジョゼットの日記で新しいイベントもわかったぞ！

エニックス　11月22日発売予定　9800円

N64　アドベンチャー 64M　コントローラパック専用　未定

することがまったく変わってしまう!? ストーリーは全2部で構成

100%のゲームをプレイできたことで、ゲーム全体の流れがわかってきたぞ！ ここでは今回新たに判明した4つの情報をつつみかくさずお伝えしよう。

ジョゼットと対話する第1章とジョゼットを見守る第2章

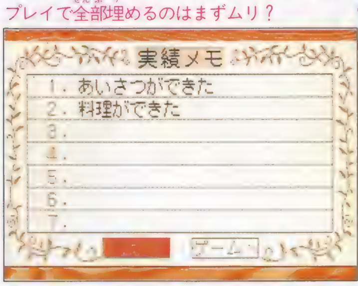
第1部は今までにも紹介したとおり、ジョゼットにいろんなアドバイスを与えて、より人間らしくなるよう手助けしてあげるという形になっている。プレイヤーがゲームに介入する部分が多いのが特徴だ。しかし第2部は1部とはガラッと内容が変わってしまう。進んでいくストーリーの中で、ジョゼットがどういう行動をとっていくのかを見守ってあげる形になるのだ。雰囲気としては、アニメを見ているような感じ。しかし第2部にもプレイヤーが参加する場面がところどころ用意されているので、「ただ見ているだけ」という展開にはならないぞ。



◯果たして第2部のタイトルはどんなものに？

エンディングは1パターンのみ

前作『J』では、プレイヤーのとった行動によりエンディングが変化した。しかし、今作ではそういったことはなく、エンディングは1通りになっている。1つでも満足できるということかな？

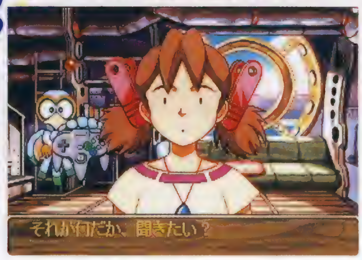


◯実績メモに記録されるイベントは25個。初プレイで全部埋めるのはまずムリ？

経過日数は関係ナシ！



◯日にちの経過がイベントに影響することはない



◯ストーリー自体、大きく変化することはない。ジョゼットの気分は変化するけどね

行動できる場所が増える！

第1部でストーリーを進めていくと、ジョゼットが行けるようになる場所が増えることがわかった。それがどこなのか、どんな場所なのか、何カ所なのかは不明。プレイしてみてのお楽しみってところだね。ここで紹介しているイラストの場所は、ブルーランド島のどこでもないみたいだけど…？ もしかするとここも行ける場所の1つかもしれないね。

見なれぬ場所だが…



◯明らかにブルーランドとは別の場所。船で移動するような場所だろうか



◯ブルーランド本島か、メガフロート・ノアのどちらかに新しいポイントが出現する？

※このソフトはコントローラパックが同梱となります



家も兼ねてる万能船 ドルフィン号を完全公開!

これまでもちょくちょく紹介してきたジョゼットのお家"ドルフィン号"。今回は内部がどうなっているかを詳しく解説するぞ。ここはジョゼットとコミュニケーションをとっていく上で、もっとも重要な場所。今からし～っかりとチェックしておこう!



⬇ドルフィン号が停泊している2番ピア。コミュニケーションの中心となる場所だ

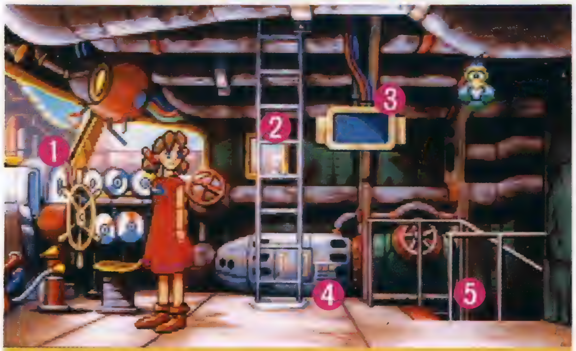


⬆アイテムの使い方を覚える場所は2番ピア

3F ショッピングのフロア

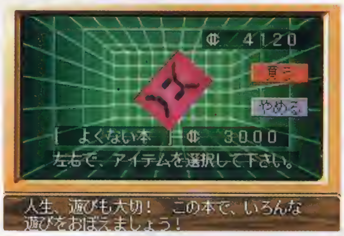
―お買い物はテレビショップでどうぞ

2番ピアから船内に入るとまず、ここにくる。このフロアにはアイテムが買えるショップがあるので、利用する機会も多くなるはず。さらにここはドルフィン号の操縦ができる場所でもある。船を動かすには操縦を覚えることと、船を動く状態にすることが必要だぞ。

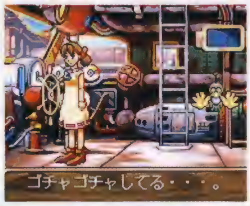


❶コクピット ❷外へ出るハシゴ ❸ショップ
❹エンジンパネル ❺下り階段





⬅テレビをつければショップに早変わり。アイテムの補充はココ

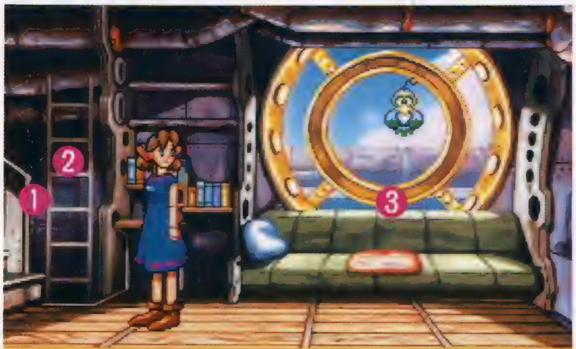


⬇操作さえ覚えれば深海にGo

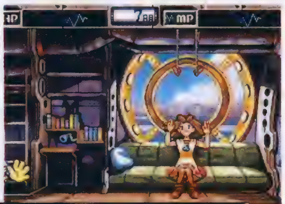
2F おやすみのフロア

―充電とセーブはここでどうぞ

ドルフィン号の真ん中のフロア。ジョゼットの気力、体力が少なくなったら"おやすみソファー"で回復させることができる。セーブもソファーのところでできるぞ。フロア自体広いので、いろいろとアイテムを使うときには便利なはず。



❶上り階段 ❷下りハシゴ
❸おやすみソファー



⬅充電には50コルロのお金が必要になる



⬅記録ができる場所はここだけ。ほかにはない



⬅ココならMPが減ってもすぐに充電が可能

1F 暮らしのフロア

―家事はここで練習しましょう

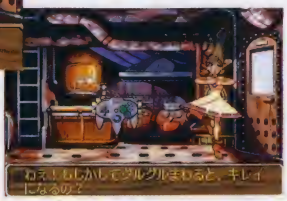
ドルフィン号の最下層。お料理、洗濯、シャワーなど、人間の生活に関することが学べるフロア。女のコらしさを養うにはピッタリなフロアだろう。ちなみにシャワー室の中はのぞけません。



❶上りハシゴ ❷流し台 ❸コンロ
❹洗濯機 ❺シャワー室



⬅機械人間でも身ぎれいにすることを覚えなきゃ



⬅いっしょに回ってる…



ゲーム中にはこんな出来事が！ジョゼットの日記でイベントを紹介

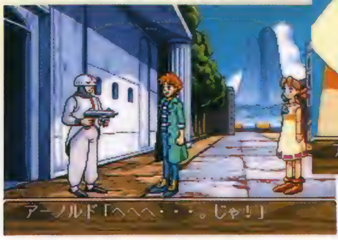
ドルフィン号の中を見回っていたら、なんと！ジョゼットの日記を見つけてしまった!! 結構マメなんだね。だまって見てはいけないと思いつつ、ちょっとだけ中身を見せてもらおうかな？

男の子にさそわれちゃった♡

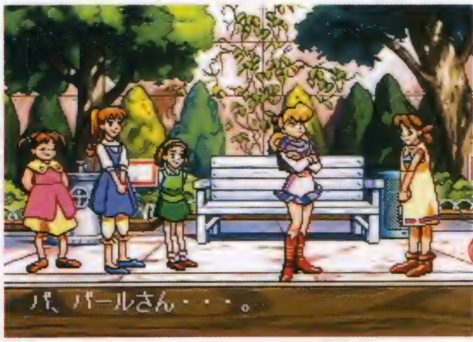
○月×日
何度か会ってた男の子の名前がアーノルドだって言うことがわかりました。そのアーノルドに今日いきなり「海神祭に行こう」って誘われちゃった！ でもパールさん、自分が誘われなかったから、すっごく不機嫌になっちゃうし。アーノルドは「広場で待ってるよ」って言ってたけど、どうしよう…。



どうして、こう私の行く先にいるのかしら？ 変な人！

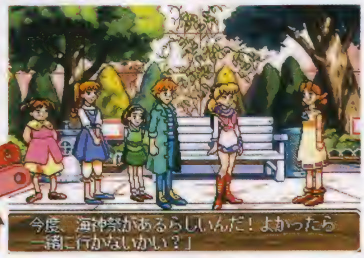


公園ではデートしようって…。ムネのあたりをじーっと見て…。やらしー



こ、これって最悪な結果…どーしよう





何もパールさんのいる前で誘わなくてもいいのに…。困っちゃうよぉ～

海神祭は楽しかったよ！

○月△日
パールさんのことが気になってたんだけど、やっぱりアーノルドと約束した場所に行ってみました。アーノルドったら、私がOKだって言ってないのに強引に海神祭に連れてくから、びっくりしちゃった。おまけにミスコンテストに出場しろって言われたときは、もっとビックリ！ でも結局出ちゃいました。最初はすごく恥ずかしかったけど、まわりの人に乗せられて、歌まで歌って…。気持ち良かったけど、思い出すとテレる～。でも、ほんとに楽しかった。今から来年が楽しみっ！



人のこと誘っておいて、遅れるっていうのはちょっと失礼よね。でも私…、どうしてここに来ちゃったんだろう…。自分でも不思議

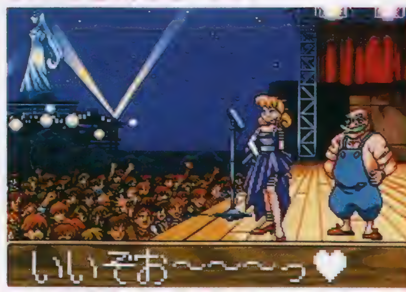




今日は島のみんなとふれあえた、とってもいい一日でした

ミスコン開催!!

パールさん、すごい人気だなぁ。私もあんなキレイなドレス、着てみたい…チェッ



どうしてこんなにドキドキするんだろう

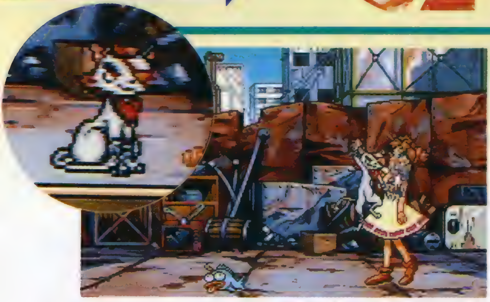


海神祭っていうのは漁師さんのお祭りなの



ネコちゃんにおしおきっ！

○月☆日
弱いものイジメって何だろう？　今日はそのことで頭がいっぱい。フィッシャさんのお魚を盗んでるネコちゃんに、おしおきしたつもりだったのに…。サファイアさんは「弱いものイジメした」って…。「何か理由があって魚を盗んだんじゃないか？」って言ってたけど、ほんとにそうだったら悪いことしちゃった…。



これがフィッシャさんの魚を盗んだネコのカッツェ。私も引っかかれたことがあるんだから！



フィッシャさんを困らせる悪いネコだと思ったんだけど…





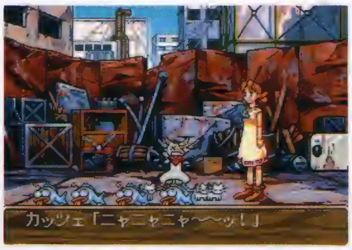
サファイアさんに嫌われちゃった…。どうして？



ちょっとかわいそうだけど…えいっ！

ネコちゃんと仲直り

○月□日
思い切って、ネコちゃんにあやまりに行ってきました。最初は怒ってたけど、気持ちが伝わったのかな？　許してくれたの。そのときネコちゃんが連れてきた子ネコちゃんたち、カワイかった～！　サファイアさんがネコちゃんのこと知ってたのはちょっとオドロキ。でも、おかげで仲直りできちゃった。



おわびといってはなんだけど、これ、受け取ってね



カッツェって、お母さんだったんだ。子供を育てるために盗んでたわけね



サファイアさん、島から出たいからトリのつばさが欲しいんだって。バードの羽、あげちゃおうか？



これでサファイアさんとお友だちね♡



耳より情報　シリコニアン帝国内部の写真を入手！

オープニングでしかその場所を確認できなかったシリコニアン帝国。しかし、今回、帝国内部のイラストを入手することができた。帝国の外観といっしょに見ればわかるが、このイラストの場所は建物の最上部から外を見た形になっている。よく見ると操作パネルのようなものもある。何か重要なものを操作する場所なのかも？



これ自体が帝国の新兵器かも



いかにもといった感じのシリコニアン帝国全景

新たに判明した
選手のテクニックと
シナリオモード！

ここまでわかった
実況Jリーグパーフェクトストライカー
検証レポート

編集部で最新サンプルロムを入手した。新たに分かった選手のテクニックの出し方、シナリオモード、天候や体調の変化でプレイにどんな影響を与えるかなど細かく紹介するぞ！

N64 | サッカー 64M
コントローラパック専用
最大4人同時プレイ可

コナミ　12月20日発売予定　9800円

ボタンとの組み合わせで複雑なテクニックが使える

N64の特徴である3Dスティックと数多くのボタンを使うことで、Jリーグの選手と同じように数多くのテクニックが使える。これらのテクニックは簡単なスライディングをはじめ、クイックターンやワンツーなど複雑なものまでだせるのだ。テクニックを使いこなせば、試合を楽に展開できる。



◆実況は約600パターン用意している



◆スライディングタックル。決まればボールを奪えるが角度が悪いとファールに

すべてのボタンを駆使してプレイする

今までN64で発売されているゲームの操作はそれほど複雑でなかった。このゲームでは、選手のさまざまな動きを再現するために、すべてのボタンを使ってプレイする。特にCボタンユニットは使用度が高く、操作方法になれるまでは大変だが、なれてしまえば一発で選手を動かすことができるぞ。



作戦を変更するとき使用
L・Zトリガーボタン
プレイヤーが試合前に設定した作戦に変更するときに使用する。作戦はLまたはZトリガーボタンを試合中好きなときに、Cボタンユニットと一緒に押せば選手がその通りに動く。

操作する選手を変更
Rトリガーボタン
プレイヤーが操作する選手を変更するときに使用。普段はボールに一番近い選手にカーソルが移りボタンを押すごとに変更する。

選手を動かす
3Dスティック
選手をいろいろと操作する。傾ける方向に合わせて選手が動いていくほかに、各種ボタンと組み合わせればシュートやテクニック、パスする方向などを決定する。回転させれば選手は同じように回り、簡単なフェイントをだすこともできる。

シュートを放つ
Bボタン
オフェンスのときは相手のゴールをめがけてシュートを放ち3Dスティックとの組み合わせでさまざまなシュートが撃てる。ディフェンスのときは、味方のゴールから遠ざけるために高いボールを上げる。

パスを出す
Aボタン
オフェンスのときに押せばカーソルの付いている選手にパスをだす。ディフェンスのときはボールを持っている相手にチャージをしてボールを奪う。

テクニックを出すカギ
Cボタンユニット
数多くのテクニックを使用するカギとなるボタン。3Dスティックと4つのCボタンユニットをそれぞれ押すことで、プレイヤーが操作した通りのテクニックをだしていくことが可能。

試合で使えるテクニックの出し方

各選手が使うことのできるテクニックはディフェンス、オフェンスともにいろいろ用意されている。このほかにチームのフォーメーションが設定できるので、数多くのゲームパターンを作れる。

ダッシュ

FWやMFが素早くボールを運ぶときに使用。普通のドリブルより早いがボールが離れる欠点も。

＋Cボタン(▼)

相手を振り切れるぞ！



スルーパス

相手チームのDFの隙間を抜いて味方の選手にパスをだす。オフサイドトラップに注意しよう。

＋Cボタン(▲)
(パスの方向)

相手のＤＦを抜いてパスをだせる。うまくいけばチャンス



フェイント

相手チームにボールを取られないようにボールをまたぐ動作の後、素早くダッシュできる。

Cボタン(▼) 素早く2回押す

足を交互に移動させて相手の様子を探る



ヒールリフト

前方の相手を抜くために、かかとを使って頭の上を越すボールを上げるフェイントのひとつ。

＋Cボタン(◀)
(ダッシュしてから放す)

足の間にはさんで、ボールを頭上に上げる。スピードが乗っていないとうまく上がらない



クイックターン

ダッシュでボールを運んでいき目前の相手選手を体を1回転させて抜いていくテクニック。

ダッシュ中に1回転

走ってきて相手の前で一回転している



リフティング

相手の選手にボールを取られないために、足や頭でボールをあててねらいをさだめさせない。

＋Cボタン(◀)
(止まって)

ボールを器用に頭や足などいろんな場所にあててボールを上げることができるのだ



ワンツー

前方に相手の選手がいて抜けそうにないとき、近くの選手に一端パスをだしてすぐに返してもらう。

＋Cボタン(▶)
(パスの方向)

味方にすぐパスをだしてもらう。タイミングが合わないと相手に取られるぞ



オーバーヘッドシュート

シュートのテクニック。その名の通り、体を反転させて頭上のボールを足で蹴るシュート。

＋Bボタン
(シュートの方向)

体を反転して華麗にボールをゴールにねらう。決まれば派手だ



チャージ

足を出し相手のボールを奪う、ディフェンステクニック。簡単にだせるので使用頻度は高い。

＋Aボタン
(チャージの方向)

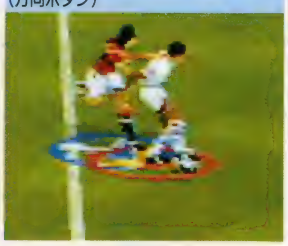
足を出すだけで奪える



ショルダーチャージ

プレイヤーの肩などを相手に何度もぶつけ、バランスを崩してボールを奪うテクニック。

＋A＋Bボタン
(方向ボタン)



相手を押す

相手を押し退け、体を入れたりしてボールを奪う。後から押し退けるとファールになる場合も。

相手に接近して Cボタン(▼)



各クラブの特徴や選手の調子が試合ごとに変化する

各クラブによって試合でのフォーメーションが違っている。しかも、各試合によって選手のコンディションや天候が変化していくのだ。そのため相手クラブによってマークする選手も変わっていくので、各試合ごとに戦略性を考えないと手痛い失点を奪われるぞ。



●試合の状況に合わせて細かくフォーメーションを変更することができる

各クラブでフォーメーションが違う



●各クラブでフォーメーションが違っている。相手を調べてから組んでいこう

調子によって選手の動きが変わる

各選手、試合ごとに調子が変化する。調子は好調から不調まで5段階に変化していき、これらはパラメータに表示されている能力に上乗せ、引き下げが行われる。また、走力やダッシュ力にも影響するので好調の選手を起用しよう。



●体調の悪い選手は、よほど能力が高くない限り変更するのがベストだ



●スタミナなどが影響していくのだ

天候でグラウンドの条件も変化していく

天候の変化でもグラウンドのコンディションが変わりボールのバウンドに影響していく。また、雪や雨なども降り、そのときは選手が反転しようとするときに転ぶ場合もある。また、各クラブホームグラウンド用の応援を用意。



●雨や雪などが降ってくる。滑りやすくなっているのでケガには注意

ホームグラウンドではサポータの大きな声援



●応援だけでなく、ファールをしたときのブーイングなどが入っているのだ

各クラブ'96年度の名場面をプレイする16個のシナリオ

このゲームには、シナリオモードがある。これは'96年度のJリーグ前半戦の印象深い物語をプレイするというものだ。難易度は"★"のマークで表示され、6段階ある。★が多くなる程難しいぞ。

クラブ	難易度	シナリオ
鹿島アントラーズ	★	8月31日、第17節、対ガンバ大阪戦。リーグの後半戦で優勝戦線に残るために、何としても勝利をつかむのだ。
ヴェルディ川崎	★★	9月5日、トーナメント、対柏レイソル戦。決勝進出を賭けた試合。1点差を追いかけて逆転勝利を目指せ。
清水エスパルス	★★	9月25日、トーナメント、対ヴェルディ川崎戦。後半の残り時間は少ないが、速攻で勝利のゴールをねらえ。
ガンバ大阪	★★★★★	4月20日、第9節、対ヴェルディ川崎戦。2点差はあるが、残り時間はまだあるので、追撃して逆転勝ちを。
ジェフユナイテッド市原	★	8月17日、トーナメント、対清水エスパルス戦。2対1で勝っている後半、追撃をふりきって逃げきれ／
横浜マリノス	★★★★	4月20日、第9節、対横浜フリューゲルス戦。後半のロスタイム、時間はないが、点を入れて勝利を手中に。
ジュビロ磐田	★★	4月17日、第8節、鹿島アントラーズ戦。退場者をだして10人でプレイするアントラーズから勝利するのだ。
セレッソ大阪	★★	4月27日、第10節、名古屋グランパスエイト戦。後半同点に追いつかれたセレッソ。決勝点をねらってプレイ。
柏レイソルズ	★★★★★★	9月21日、第20節、対浦和レッドダイヤモンズ戦。Jリーグ新記録となる13連勝のかかった試合に勝てるか。
横浜フリューゲルス	★★★	5月18日、第15節、対鹿島アントラーズ戦。'96年度ベストバウトと呼ばれた試合。首位を守るために勝利。
名古屋グランパスエイト	★★★★	3月20日、第2節、柏レイソル戦。後半のロスタイムで時間はないが、なんとしても勝利を勝ち取れ／
サンフレッチェ広島	★★	5月15日、第14節、名古屋グランパスエイト戦。1点差を守って、このまま逃げきることができるのか。
浦和レッドダイヤモンズ	★★★★	9月7日、第18節、対京都パープルサンガ戦。1点差で守りを固めるパープルサンガから逆転しよう。
ベルマーレ平塚	★★★★★	9月21日、第2節、対名古屋グランパス戦。試合終了直前同点に追いつかれしまった。決勝ゴールをねらえ／
京都パープルサンガ	★★	9月21日、第20節、対川崎ヴェルディ戦。2点差で有利な試合展開。ヴェルディの追撃を防ぎきれるか。
アビスパ福岡	★★★	8月31日、第17節、対柏レイソル戦。降雨のために選手の操作が難しい展開。1点取って勝利を我が手に。

トレードでプレイヤーオリジナルのクラブを作成できる

ゲームは「トレード」によって選手を自由に交換することができる。これによってプレイヤーが応援しているクラブの弱い部分をトレードによって補強することが可能だ。このトレードは人数制限や外国人選手枠が関係ないので、好きな選手を好きなだけ入れられる。オリジナルの最強クラブを作ってプレイできるのだ。

あの選手を獲得!!



交換



○能力の高い選手をプレイヤーのクラブにトレードすることができるぞ!

ドリームチーム誕生!?



○オリンピックの選手をそろえることも



○ラモス選手ヴェルディ川崎に復活!?



○異例の対決を実現させることができる

独自のクラブでリーグに参加

プレイヤーが作ったオリジナルクラブでリーグに参加することも可能。そのクラブを使ってリーグ戦やトーナメント戦の各試合で全勝することはもちろん、得点王などを独占することも夢ではないのだ。最強のクラブで参加しよう。



○圧倒的な強さで勝ち進んできた。決勝であたるのはどこのクラブなのか



○プレイヤーオリジナルのクラブに人気選手を入団させて活躍させてみよう

全ステージを制覇できる最強クラブを作れ

オリジナル選手が作れる

オリジナルの選手を作り試合で活躍することができる。これは、ポジションと名前、与えられた数値をそれぞれの能力に振り、入りたいクラブを選ぶだけでOK。プレイヤーの分身を作って好きなクラブでプレイするのも面白いぞ。



○オリジナル選手が大活躍する

こんな選手はいかが?



○あこがれの選手と同じクラブに入っていろんなプレイを繰り出していこう

名前や数値を入力





○○プレイヤーの名前と各種能力の数値を振り分けるだけで作り上げることができる

新娯楽施設「すごろく場」を徹底紹介!!




DRAGON QUEST III

今回は、シリーズ初登場の「すごろく場」を中心に、SFC『Ⅲ』の遊びの魅力に迫る！

ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ・・・

エニックス　12月6日発売予定　8700円

SFC	ロールプレイング 32M
バックアップ(最大3)	

おなじみの「モンスター格闘場」に加え、新たに「すごろく場」が楽しめる！

カジノや福引所など、シリーズでおなじみの娯楽施設。そんな遊び場が、SFC『Ⅲ』にもあることが判明した。ひとつは、シリーズ初の「すごろく場」！　この「すごろく場」、場内にあるマップの上をサイコロを振って進んでいき、見事、ゴールにたどり着けば豪華な賞品が手に入る、というものだ。また、FC『Ⅲ』にあった「モンスター格闘場」も用意されている。モンスターたちの攻撃など、グラフィックも新たに生まれ変わり、迫力が倍増しているぞ。

場内にはボードゲームのようなマップが…！



場内には"すごろく"で遊ぶときのような、マスが連なったマップがある

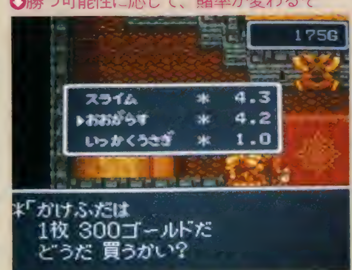


すごろく場の一階。石像がなんとも…

システムはそのままに「格闘場」が楽しめる

「モンスター格闘場」での遊び方はFC『Ⅲ』のときと同様。モンスター同士の戦いで、誰が勝つかを予想し、お金を賭けることができる。出場するモンスターは世界各地から集まっているので、戦ったことのないモンスターに出会えることもあるぞ。

勝つ可能性に応じて、賭率が変わるぞ





モンスターの戦いなら、冒険の経験を生かせる。ひとつ挑戦してみるか!?



入口にはりっぱな石像が建つなど、雰囲気の一新されたモンスター格闘場

世界に数カ所ある「すごろく場」その遊び方や基本ルールを解説！

「すごろく場」はSFC『III』の世界のどこかに、数カ所存在している。マップの形やゴールの賞品などは、各すごろく場で異なっているのだ。もちろん、遊び方やルールは、どのすごろく場も同じ。ここでは、それらについて、勇者2人に解説してもらうぞ。



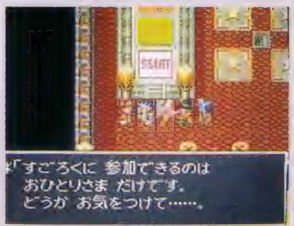
勇者・女

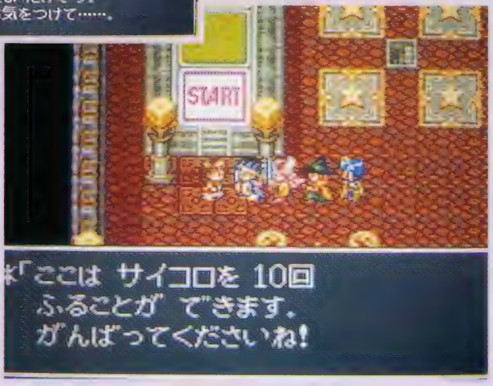
参加するには「すごろく券」が必要よ！

すごろくに参加するには、1回につき「すごろく券」が1枚必要なの。この券は冒険中、宝箱などから手に入るんだけど、枚数に限りがあるらしいわ。あと、すごろく中のサイコロを振れる回数にも制限があるの。何回振れるかは、すごろく場によって違うけど、決められた回数以内でゴールしなくちゃ、賞品はもらえないってわけ。それから、すごろくに参加できるのはパーティの先頭の1人だけよ。



⇨まずは、すごろく券を手に入れることが先決ね

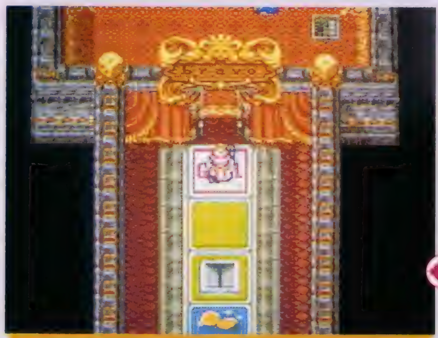




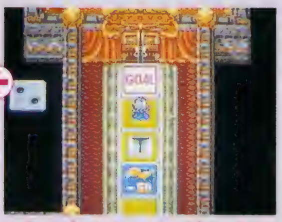
⇧⇩前もって参加させたい仲間を先頭にしなくちゃね。サイコロは、ここでは10回まで振れるみたい

ゴールとゲームオーバーのルールを教えるぞ！

すごろく場のゴールには、ちょうどの数じゃなきゃ入れない。つまり、ゴールの2歩手前だったら、サイコロで2を出さなきゃダメってことだ。それから、ゴールに向かう途中、所持金がなくなったり、モンスターに負けちゃったときは、最初からやり直しだ。所持金が冒険中のものと同じとか、他にもリスクはあるが、その分、ゴールしたときの宝はスゴイぞ！何しろ、すごろく場でしか手に入らないものがあるって噂だから、挑戦するしかないよな。



ちょうどの数でゴール！

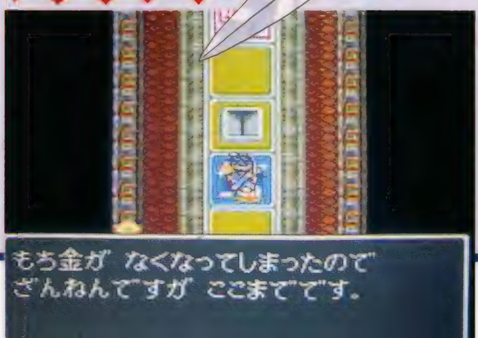


⇩下の場合だと一でゴールだが…。ふう、何とかたどり着いたぞ

負けるなよ！



⇨モンスターに負けても全滅にはならないが、すごろくは最初からやり直しになるぜ



⇨所持金が0ってことは冒険に戻っても文無しってことだ



勇者・男

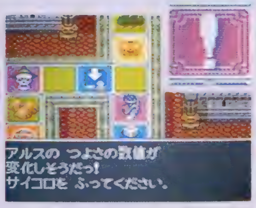
マスに止まれば何かが起こる!? 「すごろく場」のイベントを大紹介!

ゴールまでには、止まったマスの指示に従っていくことになる。すごろく場はあくまで遊びだが、お金やアイテムが手に入ったり、敵が襲ってきたりと、実際の冒険さながらに展開していくぞ。ここでは、それらマスの種類と内容を仲間たちに紹介してもらおう。



「!」マークで能力値が変化するぜ!

「!」のマスでは、サイコロを振って自分の能力値を変化させるイベントが起こるぜ。ただし、必ずしも上がるとは限らねえ。とにかく、ここに止まったら、腹をくくってサイコロに祈るしかねえな。

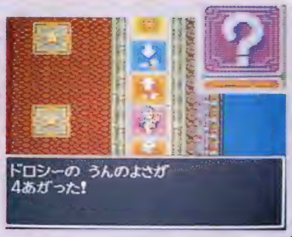


⇨どの能力が何ポイント上がるか、それとも下がるかは、サイコロの目しだいだ。手に汗にぎるぜ!



「?」マークは何が起こるかお楽しみ♡

「?」はチャンスカードっていって、何が起こるかわかんないマスよ。能力値が増えることもあるけど、ヤバいことも起こるらしいから、気は抜けないね。



⇨逆に、能力が下がることもあるところが曲者よね

草原や森、山では敵に注意しろ!

草原、森、山のマスに止まると、モンスターが襲ってくることがあるぜ。しかも、こっちは1人だが、ヤツらは複数でかかって来やがる。だから、すごろくゲームに挑戦する前には、己を十分に鍛えておいて損はないぜ。モンスターの攻撃で、ちょっとダメージをくらうぐらいならかまわねえが、HPが0になったら、そこでジ・エンドだ。すごろく券の無駄遣いにならないように、せいぜい気をつけるんだな。







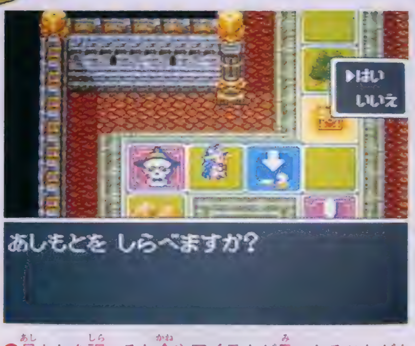
⇦いつでも戦えるようにしておけよ

⇧ガン首そろえやがって。行くぜ!

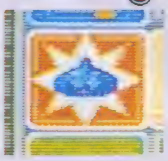


「スライム」マークには気をつけな!

前のに付け加えると、草原、森、山は足もとを調べられるよ。それと、敵と言えば「スライム」のマスは危険だね。ここでは普通より強いモンスターと100%戦うハメになるから、気合い入れなよ!



⇨足もとを調べると金やアイテムが見つかることがあるよ。でも、敵が出てくることもあるから注意しな!



⇨避けて通るに越したことはないよ



魔法使い・女

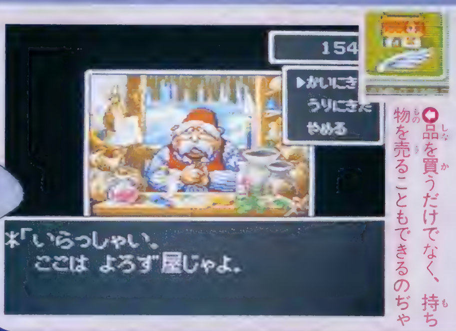


よろず屋には貴重な品も売っておるのぢゃ！

魔法使い・男



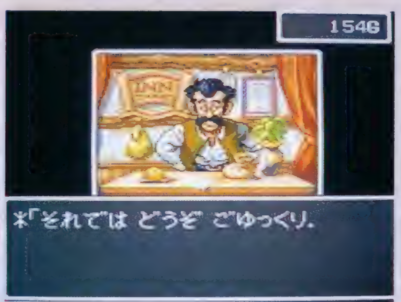
マップには、なんとよろず屋のマスもあるのぢゃ。ここでは町の店と同じように、道具を買うことができるぞい。さらにぢゃ。売り物の中には、他では手に入らん貴重品もある！ 所持金を十分に用意しておくがよい。



品を買うだけでなく、持ち物を売ることもできるのぢゃ

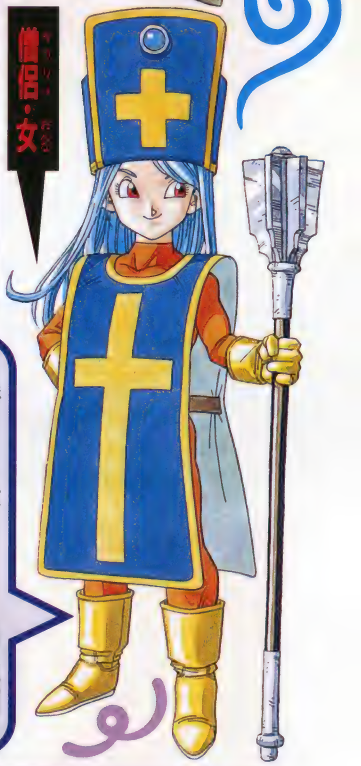
HPとMPは宿屋で回復できちゃうわよ♡

道具屋以外に、宿屋のマスもあるのよ。このマスに止まれば、お金を払って泊まることができるわ。泊まれば、HPとMPが完全に回復するから、残りの道のりがちょっと楽になるわね。すごろく中は、戦闘のときしか薬草とかが使えないから、宿屋さんってとっても重宝するわ♡



すごろくのマップの上で一泊するのって何か変。でも、疲れはとれるわよ

僧侶・女



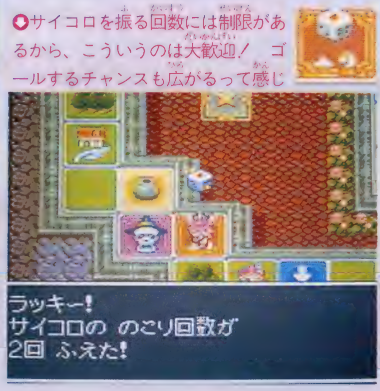
他にも、こんなマスがあるのよ！

他にも、お金やサイコロを振る回数が増えたり、ダメージを受けちゃったり、落とし穴に落っこちたりと、もう大変！ あーあ、ゴールってまだなのかしら…。



やーん、お金減っちゃったー！ 返せー！

サイコロを振る回数には制限があるから、こういうのは大歓迎！ ゴールするチャンスも広がるって感じ



マップ上には分岐があるぞ！

僧侶・男



マップには、道が二手に分かれるような分岐地点がある。どちらに進むかは自由だが、険しいルートと安全なルートに分かれる場合があ〜る！ たどり着く場所が異なることもあるので、マップをよく見て、サイコロの目とも相談しつつ、進む道を決めるとよかろう。



さて、左の道を行くか、上の道をゆくか。先のマスを見てよく考えるのだ



落とし穴に落ちてマップから出た場合もゲームオーバーになるぞ。穴の少ないルートを選びたいものだ

ボクのスーパーテクニックと今回の冒険の舞台を紹介するッス!! ウホッ!!



SUPER DONKEY KONG 3 謎のクレミス島

スーパードンキーコング

初登場ディンキーの必殺テクニック。初顔もありのアニマルフレンドなど、最新情報、新着画面写真満載で解説。

任天堂
11月23日発売予定
6800円

SFC	アクション 32M
バックアップ(最大3)	

ディンキーとディクシーの特徴を活かして難関突破!!

今回の『ドンキー』は、謎解きの要素とキャラクタの特徴あるアクションがウリ。大冒険を繰り広げるニューヒーロ&ヒロイン、ディンキーとディクシーのスーパーテクニックが判明した。2人(体)の特徴ある技を使いこなさずに冒険を進めるのは不可能だ。

ディンキーコング

無邪気な赤ちゃんコング。大きな体を利用してモンスターに立ち向かう。ベビー服とおしゃぶりがトレードマーク





綺麗なグラフィックにも一段と磨きがかかった

ディクシーコング

トレードマークのポニーテールを武器に、モンスターを蹴散らしていく。ボーイフレンドのディディーを探しに旅立つ



ディンキーとディクシーが力を合わせて大冒険





スペシャルジャンプで川をひとつ飛び!!

新しくディクシーのパートナーとなったディンキーは、水面でタイミングよくバウンドして、もう一度ローリングジャンプすることができるんだ。その名も「水切りジャンプ」。この技を駆使すれば大きな川もひとつ飛びできるぞ。



ディクシーの能力は『2』から変化ナシ

可愛いポニーテールで敵を倒したり、ゆっくり落下することができる「ポニーテールスピン」。そんななディクシーの能力は、『2』と同じ。ディンキーとディクシーの特徴ある技を臨機応変に使い分けてクリアしていくことになる。



ディクシーの「ポニーテールスピン」の威力と効果は「2」で実証済み!!

ディンキーの水切りジャンプ



水面に向かって得意のローリングジャ〜ンプ!!

着水した瞬間にタイミングよくYボタンを押せば

もう一度上空にローリングジャンプすることができる。ディンキーだけの技だ

ディンキーとディクシーのチームアップが強化!!

Wコングが力を合わせる「チームアップ」は前作にもあったが、『3』では種類が増えて、今まで以上に応用がきくようになっている。壊れそうな床にディンキーを投げつけて破壊することができたり(床壊し)、ディンキーを壁に投げつけて、ローリングで戻ってくるディンキーにディクシーが飛び乗り、玉乗りの要領で進むことも可能(ディンキー乗り)。チームアップを上手に利用すれば、ボーナスステージや隠しバレルを見つけることができるはずだ。





チームアップの基本は仲間を持って投げる!!

ディンキーの床壊し



裂け目のある橋の下に、ボーナスバレルがある





ディンキーの体重で橋を破壊!!

ディクシーの玉のり



ディクシーがディンキーを持ち上げて、壁に向かってディンキーを投げる準備

ブン投げたディンキーが壁に当たって跳ね返ってきたら、ジャンプして飛び乗る



冒険を助けてくれるアニマルフレンドに新キャラ登場

ディンキーとディクシーの冒険をバックアップしてくれるアニマルフレンドも、『ドンキー』シリーズに欠かせない重要なキャラクタだ。『3』では、全部で6頭のアニマルフレンドが登場。前作の7頭から1頭減ってしまったが、新たなメンバーになった2頭の新顔が、いなくなってしまった仲間の分まで活躍してくれるぞ。

NEWキャラクタはエリーとパリーの2体

ニューフェイスのアニマルフレンドは、ゾウのエリーと小鳥のパリー。ゾウのエリーは、サイのランビとバトンタッチした感じで登場。巨体を活かしてディンキーたちを助けてくれそうだ。また小鳥のパリーはオウムのスコークスとは違った働きをしてくれる。



アニマルバレルを利用すれば、アニマルフレンドに変身することも可能だ

NEW エリー



エリーの最大の武器は、自慢の長～いハナ。湖面から水をくみ上げて、水鉄砲のように水の弾丸を敵キャラクタ目がけて発射することができる。

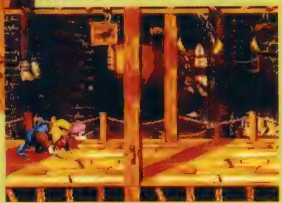
NEW パリー



小鳥のパリーは、体がちょっと小さめ。だから、ディンキーたちを持ち上げることはできないが、うまく操作すれば、上空のアイテムを捕まえてくれる。



新登場のアニマルフレンド、パリーが入ったアニマルコンテナを発見。ジャンプして壊せば仲間になってくれるぞ



ディンキーたちの上空をいっしょになって飛行する。届かないアイテムもパリーが取ってくれるぞ



目の前のモンスター目がけて、水鉄砲を発射。ビシュッ!! 命中。これでモンスターはご臨終



長いハナでゴクンゴクンと水を一生懸命くみ上げて、攻撃の準備完了



『2』から連続登場のアニマルフレンドたち

『2』からの連続登場となるアニマルフレンドは4体。そのなかでもエンガードとスコークスは『ドンキー』シリーズ皆勤賞の立派なアニマルフレンドだ。基本的な操作方法や特徴に変化はないが、紫色のオウムのコークスだけは、タルを持つという新たな機能が加わっている。『2』から引き続き登場して、プレイヤーの冒険を助けてくれるアニマルフレンドの特徴を解説しよう。

エンガード



体当たりでモンスターをやっつけろ!!



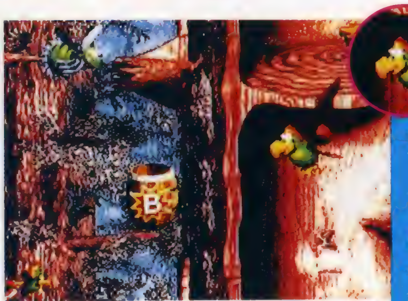
アニマルバレルかアニマルコンテナを壊すと、アニマルフレンドが仲間になる!!

コークス



持ったタルを敵にぶつけて攻撃することができる

スコークス



空を自由に飛び回って隠されたアイテムを発見

スクイッター



クモの巣で攻撃したり足場を作ったりできる

悪の手先クレムリン軍団のモンスターをドど〜んと紹介

冒険を助けてくれるアニマルフレンドの対極にいるのが、クレムリン軍団のモンスターたちだ。執拗なまでにディンキーとディクシーの行く手を阻む怪しからん輩どもは、憎たらしい面構えのオンパレードって感じだ。ディンキーとディクシーは、モンスター軍団を蹴散らし突破することが、はたしてできるのだろうか…。

敵モンスターの意地悪な攻撃は健在

クレムリン軍団のモンスターたちが憎たらしく思えてくるのは、その面構えだけじゃない!! モンスターの動きや攻撃が、これまた嫌悪感を増幅させる。『ドンキー』シリーズのファンなら先刻承知のことだろうけど、『3』になって、攻撃や動きの憎たらしさはより一層強化されている。


新種のモンスターもたくさん登場する



羽根を回転させてヘリコプターのように空を飛ぶ



筋肉モリモリのモンスター。腕力では勝てないぞ



大砲から飛び出てくるのはタル



お尻で回転しているノコギリがキケンです





尻尾でピョンピョン飛び跳ねまわるぞ



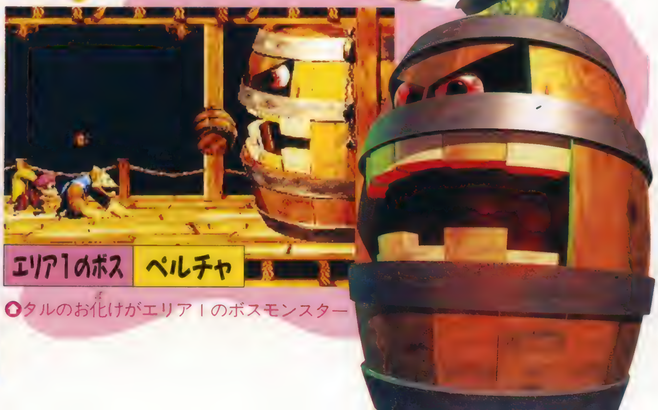
DKコインを守る律儀なヤツ



爆弾野郎がロープを伝ってくる!!



弱点はどこにある？ どうやって倒すのか!?



タルのお化けがエリア1のボスモンスター

序盤に登場する2体のボスモンスター

群がるモンスターをくぐり抜けた先で、大胆不敵に待ち構えているボスモンスターも相変わらず憎さ百万倍の攻撃をしかけてくる。ここでは、現時点で判明しているエリア1と2のボスを紹介。どんな攻撃をしてくるのか…戦々恐々の戦いを想像してみてくれ。

ゲーム序盤のエリア1〜6を紹介!!

ディンキーとディクシーの冒険の舞台は謎に包まれたクレミス島。この島は、「カオス」という名の指揮官が率いるクレムリン軍団の支配下にあるとっても危険な場所。現段階では、クレミス島に幾つのエリアが存在するのか判明していないが、冒険のスタート直後からエリア6までの様子を知る手がかりを入手したのでここで紹介しよう。地形や気候など変化に富んだエリアがプレイヤーを待っている。

ドンキーとディディーがある日、行方不明に!!

冒険の日々はある日、突然訪れた。いつものようにディディーの部屋に遊びにいったディクシーが見つけたのは「ドンキーと島を探検してくる。明日、戻る」というメモ。ところが、何日まってもディディーとドンキーが戻ってこない。心配になったディクシーは、赤ちゃんコングのディンキーといっしょに、ドンキーたちが向かったと思われるクレミス島へと旅立った。はたして、ドンキーとディディーに出会えるのか…。

MISSING



もしかして、何かのワナだったりするのかな?



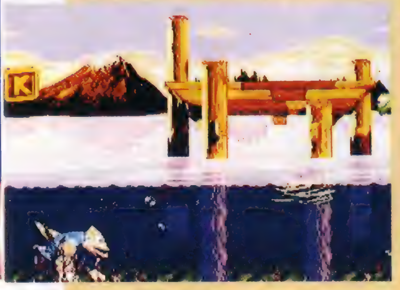
エリア1 オランガタンガ湖

クレミス島に上陸して最初のエリアは、一見のどかな自然に囲まれたオランガタンガ湖。湖でのステージが中心となるが、マップの右上に見える雪山もステージになっているのだ。最初のエリアだから練習みたいなものだろうと高をくくれないのが「ドンキー」シリーズの常。初っぱなからシビアなステージがプレイヤーを待ち受けている。覚悟せよ!!

エリアマップ



静かな湖畔という雰囲気なんだけど…



湖のなかでは流されないように注意



雪の上にバナナが!! ディンキーの大好物だ



チームアップで力を合わせて進め!!

エリア2 クレムウッドの森

鬱蒼と繁る森のなかを進んでいくエリア。ロープを利用して進んだり、巨大な木の枝に飛び移ったりとタイミングが要求されそう。また、途中、ステージクリアまでの時間が計測されるタイムアタックステージもあるぞ。

エリアマップ



ジャングルのなかがエリアになっている



バナナを武器にするなんて…もったいない

最短クリアを目指してダッシュ!!



タイムアタック!!

エリア3 コットントップの入り江

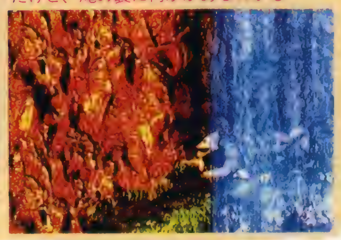
エリア1に続き、再び水場が舞台となるエリア。今度は、完全な水中ステージも用意されている。湖から流れ落ちる3本の滝も当然ステージになっている。ディンキーたちを打ち上げるバレルを利用して、滝を上へ上へと昇っていくステージもあるぞ。

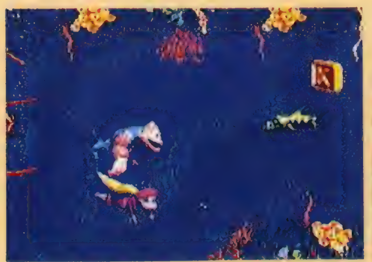
エリアマップ



風光明媚なリゾートに危険なワナが…

綺麗な水が流れ落ちる滝の裏を通ることもできる。何気なく通りすぎてしまいそうだけど、滝の裏に何かがあるのかも…





綺麗な珊瑚礁に見とれていると、いつの間にか目の前にモンスターが出現!!

エリア4 メカノス工場のしま

ダムの周りを囲んで建ち並ぶ工場で、怪しげな物を作っていそうな工業地帯のエリア。電動ノコギリに下から追い上げられたり、コースターステージがあったりする。息つく暇もない、連続アクションステージがワンサカあるぞ。

エリアマップ



⭘この工場で作られているものは一体ナニ？

⭘⭘慌てるなといわれても…。こんな状況で冷静でいられませんよ





あわてず急げ!!

エリア5 ゆきやまK3

エリア一面を雪が覆っているツルツルのステージが出現する危険地帯が舞台となる。緊急停止不可能の足場でのアクションが要求され、緊張感がプッツンと切れたらお仕舞いのエリアだ。たまに出現する雪のないステージでホット一息つけるといいんだけど…。

エリアマップ



⭘白銀の世界＝ツルツル滑る不安定な世界



⭘たまにある雪のないステージ。でも、休んじゃいられない。モンスターはちゃんといます

⭘ディンキーとディクシーが楽しそうにソリで遊んでいるわけではありません。でも、ディンキーの顔は楽しそう!?



エリア6 カミワリけいこく

深い渓谷をリフトに乗って移動していくエリア。「落下＝終わり」という言語道断の一発アウトの底無し渓谷ステージが大半を占めている。ディンキーたちを連れて飛んでいけるオウムのスコークスなど、アニマルフレンドの活躍が、とっても頼もしく思えるはずだ。

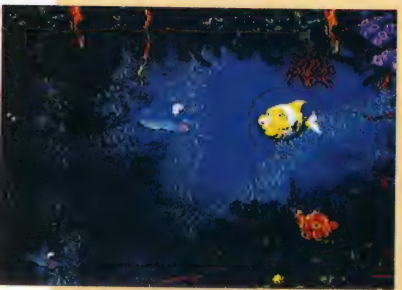
エリアマップ



⭘リフトに乗って渓谷を探検。いやいや冒険

⭘ロープを伝って下から火が迫ってくる。上にはモンスターが!!　どうすればいいの…





⭘水中ではカジキのエンガードが大活躍

エリア間の移動はボートとホバークラフト

エリア間を移動する時に『2』では、飛行機を利用していたが、今回はボートを利用する。ボートを貸してくれるのは、コング一族のメカニック、おなじみのファンキーコングだ。最初に貸してくれるモーターボートはちょっとパワーが不足気味。あんまり遠くまで行くことはできないんだ。でも、ゲームの途中で、最新式のホバークラフトを利用できるようになると、移動範囲もグ～ンとワイドになる。それまで進めなかったエリアにも簡単に行くことができるぞ。

⭘キミはファンキーモンキーコング、いかしてるゼ





最新式のボートを貸すぜ

ファンキーコング



移動可能なエリアが拡大



⭘ホバークラフトで未知のエリアへGO



⭘モーターボートで移動できる範囲は限られている

ビジュアルシーンで話の展開がつかみやすいシミュレーションRPG



Dragon Knight 4
ドラゴンナイト

お待たせしました！ 2種類のモードから構成されているゲームシステムの紹介から、SFCオリジナルのキャラクタの公開までしちゃうぞ！

バンプレスト
12月発売予定 7980円

SFC	シミュレーション 24M
バックアップ(最大3)	
マウス対応	

2つのモードが繰り返されることでストーリーが展開していく

すでに、『ドラゴンナイト』はパソコンでシリーズ化されているが、その最新作が、SFCに移植される。自由に街を動きまわれる「クエストモード」と敵との戦闘シーンが楽しめる「シミュレーションモード」を繰り返すことで、ストーリーを進行させるシステム自体に変更はない。しかし、新たに追加されたキャラクタなどもいて、SFCのオリジナル要素も充分に盛り込まれているぞ。

クエストモード



街の人たちと会話をして情報を得たり、仲間を集めることのできるモードだ

交互に展開

シミュレーションモード



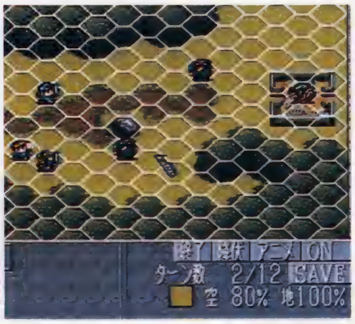
敵部隊と主人公の部隊の白熱した戦闘が繰り返されるモードなのだ



どちらのモードでもキャラクタのデータは、すぐに見ることができるのだ



ビジュアルシーンで全体のストーリーの流れが、つかみやすいのだ



「シミュレーションモード」の全画面は、ヘックスごとに区切られている

主人公「カケル」の旅は1通の手紙から始まる

かつて、魔界の王を倒した、「ヤマト・タケル」の息子「カケル」が物語の主人公。現在の魔界の王「ミナクス」は、次元の狭間で忘れ去られていた「ルシフォン」を使って、人間界へ介入しようとしていた。そして、ほぼ同時期に、タケルのもとに、かつての戦友「バーン」から手紙がきた。内容は、ドラゴンナイトを名乗って、平和な人間界を荒している者がいるというものだった。それを父から聞いたカケルはバーンのいる街を目指して旅立つのだった。



父からバーンの手紙の内容を聞かされたカケル。いざ、ソニアの街へ出発だ！



ソニアの街で謎の霧に包まれそうになるカケル。魔族のしわざだろうか？

冒険が進むうちに続々と魅力的なキャラクタが仲間になる

主人公「カケル」は旅の道中でさまざまなキャラクタと出会う。そして、その出会った人々のほとんどが、仲間となってカケルに力を貸してくれるぞ。また、SFCオリジナルのキャラクタとして味方に「ウェンディ」、敵に「リディア」、「ハーディス」の3人が追加されている。



主人公「カケル」

○いたずら好きで、自由奔放に育った。とにかく前向きな性格の楽天家だ



セイル

○ドラゴンナイト一族の血を受け継ぐ。内気で泣き虫。カケルとは正反対の性格



ナターシャ

○魔導師で、カケルとは幼なじみ



エト

○女好きで顔に問題があるのか、兜で顔をかくしてつねに女を口説いている謎の多い人物だが、意外と頼りになる



マルレーネ

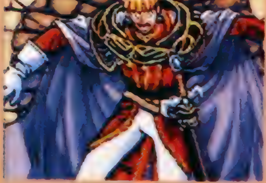
○弓の名手、エルフの一族。ケガを負ったところをカケルたちに助けられる

SFCオリジナルのキャラクタ

パソコン版では、見ることのできなかったキャラクタたちを紹介。



ハーディス



ルシフォンの部下で、ドラゴンナイト隊の隊長。ひそかにルシフォンの恋人である「マノ」に思いをよせる



「ルシフォン」に精神を破壊された、もと神族。どことなく、あやしげな雰囲気が、ただよっている



リディア



ウェンディ

風の魔法が使える魔導師。カケルと一緒に戦う女性陣にあこがれて仲間になる。強くて美しい年上の女性が好みらしい

街の人と話をして情報収集したり仲間を集める「クエストモード」

ストーリーを進めていくうえで、情報を得たり、仲間を集めたりすることができるのが、「クエストモード」の特徴だ。さまざまな、国や街の人たちと出会って話を交わすことで、知っているとチョッピリお得な情報から、今後のストーリー展開に深く関わる重要な情報まで幅広く得ることができるのだ。また、部隊の増員ができる貴重な施設のほかに、思わぬ協力者が主人公の前にあらわれ、仲間になってくれることもあるぞ。



どうやら、彼を怒らせるようなことをしてしまったようだ



いろんな人に話かけることで、思いもよらぬ情報を得ることがあるかもしれない

「トルペスの訓練所」で部隊補充

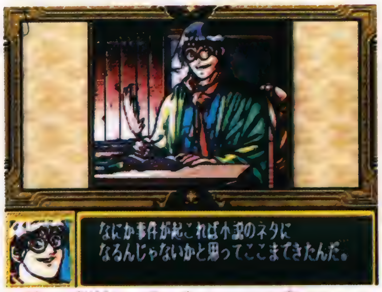
訓練所に登録している部隊を紹介してくれるところで、国や街によって登録部隊は違う。仲間にできる部隊は、1部隊だけなので慎重に選ぶ必要があるぞ。



選択時に、その部隊のデータが表示されるうれしいシステム。

小説家の卵「ロイドン」と会話してセーブ

小説のネタにするためにカケルの冒険の話を聞きたがる「ロイドン」。記録するノートには「青色のノート」、「赤色のノート」、「緑色のノート」の3種類がある。



話した内容の1字1句をもらさず書きとめろよ！

魅惑のキャラクタとの胸キュン♡イベント

冒険を続けていくうちに、仲間同士の交流が深まり、さまざまなイベントが発生する。そのイベントの発生する前には、次の行動を質問されることがある。返答しだいでは、見のがしてしまう貴重なイベント（シーン）もあるので、よく考えて返答する必要があるぞ。

ユリシーズの街



まずは街の人に話しかけてみて、この街の現状を知ることが大切だ



ルシフォン軍は、なんとウレシイ……いや、ひどいことをするのだろう！

ミシェルの街



この街では、さまざまなイベントが用意されているし、仲間もたくさん集まるのだ



こんな大きな大砲をひきずって、よくぞ見つからなかったものだ。感心するぞ！



ドキッ♡　いつもは、もっと意地っ張りなハズの彼女が今日は、妙に素直だな…



なんだか、暗い表情だ。何か悲しいことでもあったのだろうか？

トリアノンの村



村に入ると、いきなり人が倒れているのを発見する。誰がこんなことを…



どうする？　たまにはストイックに決めてみても、いいかもしれない♡



あわわ…。そ、そんなことをいきなり言われちゃっても心の準備が！

部隊特性を活かして戦闘方法を選択する「シミュレーションモード」

定められたターン数内で、自軍と敵軍が交互に部隊を配置させ、戦いを繰り返す。敵を全滅させるか、もしくは目的地を解放すればクリアしたことになる。



❶1部隊は、すべて9人で構成されていてキャラクタは隊長として部隊を率いている



❶赤い部分がキャラクタの攻撃可能な範囲。矢印の先で攻撃する部隊を選ぶ

戦闘シーンで部隊の特徴を活かす

部隊は「戦斧隊」、「魔導師隊」、「剣士隊」など多数用意されていて、地上か空中のどちらかで戦闘を行う。それぞれの部隊は攻撃方法、攻撃範囲、防御力、移動距離などに違いがある。

このモードの醍醐味は、部隊の違いをうまく活用して、自分の部隊の能力を最大限に活かす配置を考え、敵部隊と少しでも有利に戦うところにある。また、地形によって移動距離やダメージの受け方なども微妙に変化するので、戦略の楽しさがさらに増すのだ。

例えば、、、

❶標準的な能力の部隊だが、地上攻撃しかできない剣士隊

❶空を飛べるドラゴンナイト隊は攻撃を受けにくい



❶遠隔、空中への攻撃は可能だが、防御力の低い魔導師隊

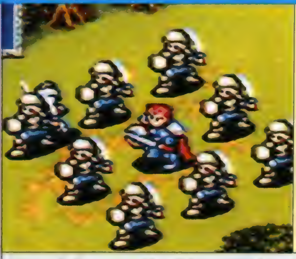
❶空中への攻撃ができる数少ない部隊の弓術隊

戦況に応じて使いわける部隊

ゲーム中には、さまざまな能力を持った部隊が登場する。そしてその部隊の種類は、バラエティに富んでいる。今回紹介できるのは「剣士隊」、「戦斧隊」、「騎馬隊」、「忍者隊」、「魔導師隊」、「砲術隊」、「弓術隊」、「ドラゴンナイト隊」の8つの部隊だ。主人公のカケルやエトの属する剣士隊をはじめとして、最初に仲間に加わったセイルの属する戦斧隊、序盤からストーリーに大きく関わってくるドラゴンナイト隊などを含めて一挙に紹介するぞ。

剣士隊

主人公の「カケル」や、仲間の「エト」も、この部隊に属している



剣を武器として戦う部隊。攻撃力・防御力・移動範囲などの能力は標準的で地上攻撃のみ可

戦斧隊

「セイル」が、この部隊に属するが途中で違う種類の部隊に変化するかも



斧を武器として戦う部隊で、間接攻撃ができるが、移動範囲が狭く地上攻撃しかできない

騎馬隊

カケルの仲間の「カロン」や「ビアンカ」が、この部隊に属している



槍を武器として戦う部隊で、馬に乗って戦うので移動範囲が広い。地上攻撃しかできない

魔導師隊

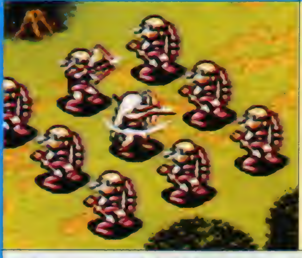
カケルの幼なじみ「ナターシャ」がこの部隊に属している



攻撃範囲は広いが、移動範囲が狭く、防御力が低い。地上、空への攻撃ができる

弓術隊

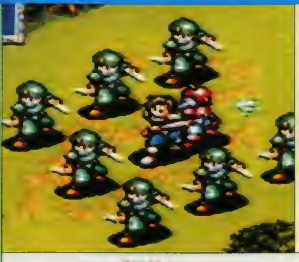
弓の名手であるエルフの一族「マルレーネ」が、この部隊に属している



弓を武器として戦う部隊で、離れた距離からの攻撃ができる。地上、空への攻撃ができる

忍者隊

「トルヘスの訓練所」で、この部隊を選択すれば仲間として補充できる



ずばぬけた移動能力があり、とにかく動きがすばやい。地上での攻撃しかできない

砲術隊

祖父のかたきを討つためにカケルの仲間になった「ロザリンド」の部隊



大砲を武器として戦う部隊で、攻撃力は大きいが、移動範囲が極端に狭い

ドラゴンナイト隊

敵の新キャラ「ハーディス」が、この部隊に属している



ドラゴンに乗って移動するので、移動の範囲がかなり広い。唯一、空から攻撃ができる部隊

女の子のハートを射止める甘ずっぱい恋愛アドベンチャーゲーム！



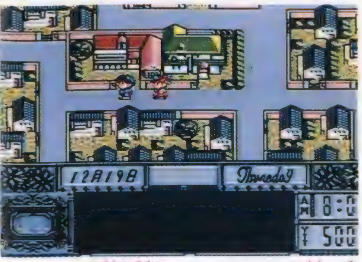
甘い思い出を詰め込んだゲーム『同級生2』。ここでは、プロローグに出る女の子と主人公の関係を紹介。また、SFC版オリジナルキャラも公開だ。

バンプレスト
12月未定　7980円

SFC	アドベンチャー 32M
	バックアップ(セーブ数未定)
	――
	マウス

お気に入りの女の子と仲良くなって高校最後の思い出を作ろう！

高校生最後の冬休みを舞台に、女の子たちと出会い、恋愛を繰り広げていくのが目的のアドベンチャーゲーム。主人公は町や学校などで女の子たちと出会い、会話をすることで恋が芽生えていく。女の子と親しくなれるかどうかはプレイヤーの行動しだいなのだ。



◆町を歩くことでさまざまな人と出会う。こうしてゲームを進めていく



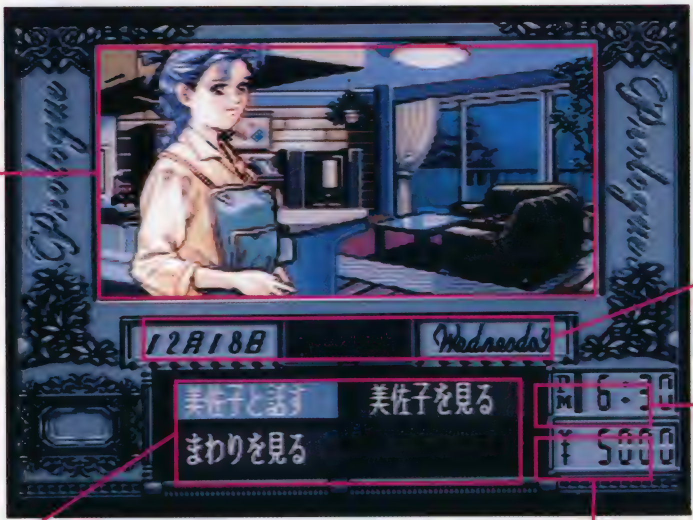
◆学校では教室以外にも、出会いの場があるぞ。屋上や図書室にもチャンスが！

女の子と話すことでこんなシーンを見られる


◆話を進めていくと、女の子たちの特別なビジュアルを見ることができたりする

行動すると時間が進むゲームシステム

このゲームには時間の概念があり、建物などに入ると時間が経過するようになっている。そのため、時間の過ごし方によって出会えなくなる女の子もいるのだ。ただし、マップ上を移動しているだけなら時間は経過しないのだ。



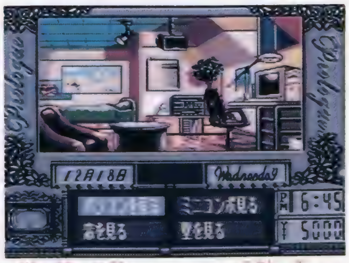
メイン画面
すべてのビジュアルはここに表示される。プレイヤーのメッセージ選択のしかたによって、女の子のビジュアルが変わったりするのだ。またイベントだけでしか見ることができない、さまざまなビジュアルを見ることができるぞ。

日付
このゲームのプレイ日数は、12月18日から21日までがプロローグで、22日から1月6日までが本編になっている。1月7日は運命の日なのだ。

時間
時間は行動するごとに経過していき、電車に乗ったら15分と、経過する時間が決まっている。また、イベントごとの経過する時間はそれぞれ違うぞ。

会話
プロローグのみ、このような選択肢が現れて、これを選んでいくことで話が進んでいく。一度選んだ選択肢でも、何度か選ばないとメッセージが変わらないこともあるぞ。

持ち金
ゲーム開始時は5000円持っている。電車に乗るなどで消費されていく。もしお金がなくなっても、町を歩くと何とかなるかも。



◆家の中を移動するだけでも、時間は過ぎていく。時間を計算しながら動くのが必要だ

さまざまな場所で出会える魅力的な女の子たちを紹介！

主人公が出会える女の子たちは、同級生だけでなく下級生だったり、町の中に生活する人たちだったりする。出会える場所もさまざまで、女の子の中には、ある一定の時間にならないと現れない子などもいたりする。町の中を隅々まで調べないとすべての女の子に会うことができないかもしれないのだ。



人がいそうにない場所でも、女の子と出会える場合もあるぞ

主人公を慕う一途な子
鳴沢 唯

複雑な事情があって、彼女の母親といっしょに主人公の家で暮らしている。8歳の時から共に生活しているので、血のつながりのない主人公のことを、お兄ちゃんと呼んで慕っている。本人はかなりモテるようだが、ほかの男性には興味がないのか、主人公の世話を焼こうとばかりしている。


唯の制服姿。朝寝坊な主人公を起こすのが彼女の役目


家にいるときは、主人公のお古のトレーナーを着ている

おさななじみのお隣さん
水野 友美

主人公の幼なじみで、隣に住んでいる。学校では学級委員長を務めているしっかり者だが、昔はとても泣き虫だったらしい。


メガネの似合う才女といった感じ

男の子みたいな社長令嬢
篠原 いずみ

主人公にとって何でも気楽に話せる同性的な存在。さばさばしていて、男の子のような話し方をするが、社長令嬢だったりするのだ。


短い髪がボーイッシュな雰囲気を出している

バイク好きなデンジャー娘
南川 洋子

つっぱっているが、不良に絡まれている唯を助けるなど、正義感の強いところがある。なぜか主人公に対しては、ケンカごしになる。


長く赤い髪が彼女の性格を表しているようだ

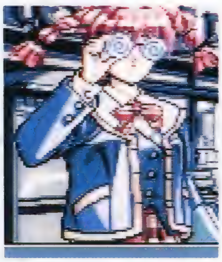
人気絶頂のアイドル
舞島 可憐

今をときめくスーパーアイドル。主人公とは彼女がお腹をすかせているときに、お弁当を分けてあげたのが縁で仲良くなった。


本当は普通の学園生活を望んでいる

本当の姿を隠す少女
加藤 みのり

本当は美少女なのだが、いつもグリグリメガネをかけて、なぜか素顔を隠している。おとなしくて、あまり目立たない女の子。


このグリグリメガネもけっこうカワイイと思う

ちょっと変わった下級生
都築 こずえ

問題児の主人公に興味を持っている、下級生の女の子。彼女は主人公のいろいろなウワサを聞いてまわっているようだ。


ちょっと変わってるが守ってあげたい感じの子

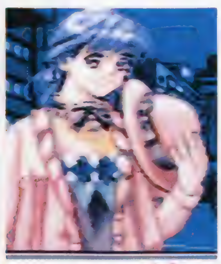
おっちょこちょいなバスガイド
野々村 美里

制服に憧れ、バスガイドになった女性。主人公が下校途中の観光会社の前で、電柱にぶつかりそうになったのを見られたのが出会い。


制服がよく似合っている。年上の女性

男性不信気味な保母さん
安田 愛美

新米保母さん。駅にいた主人公に、保育園の場所を聞いてきたのが縁。過去に嫌な思い出があるのか、少々男性不信気味なのだ。


とてもカワイイ保母さん。見るからに優しそう

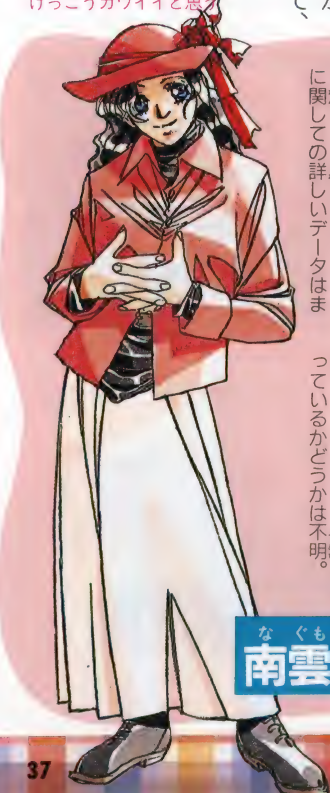
病弱な女の子
杉本 桜子

病院に入院している少女。主人公とは同い年だが、長く入院しているため、高校生活を送ったことがない。高校生活に憧れている。


小鳥が唯一の友だち。はかなげな少女

SFCオリジナルキャラのイラストをゲット！

みんな気になってたSFC版のオリジナルキャラのイラストを入手。名前は「南雲摩耶」ちゃんというのだ。彼女に関しての詳しいデータはまだ明らかにされてないが、主人公と同い年の18歳で、どこかの町の神主の孫娘らしい。まだ、主人公と同じ高校に通っているかどうかは不明。


南雲 摩耶

桃太郎電鉄HAPPY

ももたろうでんてつハッピー

99年モードでスクープをゲット！ まだまだ続くぞ『桃鉄』な旅！

ハドソン
12月6日発売予定
8300円

SFC ボードゲーム 24M
バックアップ（最大3）
最大4人同時プレイ可
マルチプレイヤー5

ネタを探して99年。ありました！ エンディングで"さくまあきら"氏が登場。超特急でファミマガ64だけが初公開！

またまた新事実発覚！ 99年モードで"さくまあきら"が登場

やればやるほど楽しいイベント続出の『桃太郎電鉄HAPPY』。今回はプレイ年数を99年にしたときに見ることができる、お楽しみイベントを紹介しよう。それはゲームを99年プレイした後に出てくるもの。なんとゲームクリエイターの"さくまあきら"氏が、物件を売っているすべての駅についてミニガイドをしてくれるのだ！

ガンバッテ！



とりあえず目的地を確認。人気声優横山智佐さんの励ましの声でヤル気百倍！



99年でだいたい34時間！ 休み休みやろうね

ゲーム終了後にミニガイドが付いた

99年モードのエンディングは、いつもと同じく三賞の発表、そして日本一の大社長の発表と、目的地への到着回数などのデータが表示される。その後の「99年もあそんでくれてありがとう！」というコメントに続き"さくまあきら"のミニガイドイベントが始まるのだ。ガイドしてもらえるのは、物件を売っているすべての駅について。ただし海外の駅については、さくま氏が行ったことがないのでナシとのこと。それぞれのコメントはその土地や名物に関する話題。旅の体験談や取材に行ったときの感想なども聞けるぞ。自分の知っている場所の話は思わずニヤリ。

"さくまあきら"のコメントが聞ける！



内容はかなり個人的な話だけど、それがかえって実感があったりするのだ

雲に乗った桃太郎を操作して、コメントを見たい駅の上で小槌を振り下ろす。すべての駅で見られるぞ



長い間遊んだ人だけが見られるぞ



おなじみ3賞の発表からエンディングが始まる

主な駅のコメント紹介

盛岡



そうそう盛岡はやっぱり冷麺なのだ。知ってる土地の話で盛り上がっちゃう？

札幌



やっぱり旅の話題といえばおいしい食べ物。お店まで教えてくれるぞ

岡山



こんな子供のころの思い出からも、ゲームのネタが出てくるんだね

東京



ゲームの中の物件とは関係ないけど、おいしい駅弁を紹介してくれるものも

ギャンブル感覚の新イベントがますますゲームを盛り上げる!

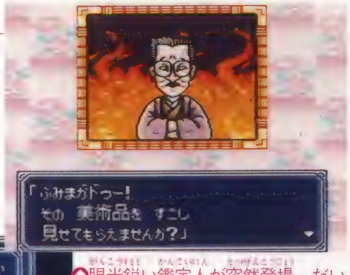
ファンの期待を裏切らない新イベントが、新作が出るたびに満載の『桃鉄』シリーズ。前号ではフオローしきれなかったイベントやカードの内容が次々と判明したぞ。

夢がいっぱい 一攫千金イベント

とにかくお金が儲からなくてはおもしろくないっ! これから紹介する新イベントは、一発逆転を狙えるようなデカイものばかり。

美術品を売る

今までは資産として持ち歩くことしかできなかった美術品。今回は鑑定人が現れて、美術品をかなりの高額で買ってくれるのだ。



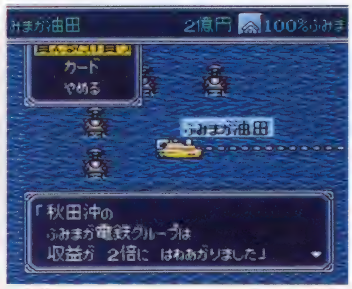
眼光鋭い鑑定人が突然登場。だいたい文句のない値段で買ってくれる

例のひと言で絵を称賛。そして商談へ



油田を発見

ゲームスタート時にはマップ上に存在しない油田が、突然秋田沖に現れるイベント。この油田を買うと毎年確実に4億円の収入になる。さらに発見者としてプレイヤーの名前が油田につくのだ。



物件が1つしかないからすぐ買い占め状態

競馬で優勝

これは襟裳の牧場を買っていると起きるイベントだ。牧場で生産した競走馬が、多額の賞金が出る"M1"レースで優勝するぞ。もちろんその賞金は牧場を持っているプレイヤーのもの。競馬ファンはぜひとも牧場を手に入れたいね。



賞金もいいけど愛馬の優勝はもっと嬉しい

これは使える! 新登場のカード

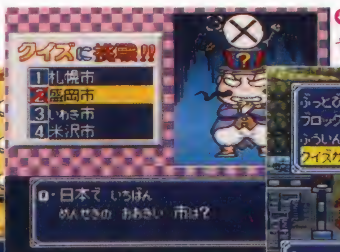
『HAPPY』で登場する新規のカードは12枚。そのうち詳しい内容がわかった5枚のカードについて解説しよう。カードでの攻撃の方法も手が込んできてるぞ。

クイズカード

このカードを使うとほかのプレイヤーの1人にクイズを出せる。クイズを出されたプレイヤーは答えを間違えると、罰金を払わなければならないペナルティがあるのだ。バカにならない金額だぞ。

クイズカードはほかのプレイヤーを邪魔する攻撃カードだぞ





クイズに正解するとノーペナルティなんだけど

クイズに答えられなかっただけでかなりの金額が移動する



ふんどしカード

これはほかのプレイヤーが持っているカードを横取りできてしまうカード。これを使えば勝手に他人のカードを使用できるのだ。



「他人のふんどしを使って…」っていうところからネーミングしているらしい

新おひるねカード

これは前作までの「おひるねカード」のバージョンアップ。今度は自分の好きな時に起きることができるようになったぞ。



今まではカードを使うとランダムで数カ月寝ることになっていた



今回は毎月「起きますか」って聞いてくるのだ

新ばかもんカード

これも前作のパワーアップバージョン。自分以外のプレイヤーにばかもん親父が取りつき、そのプレイヤーを動けなくするぞ。



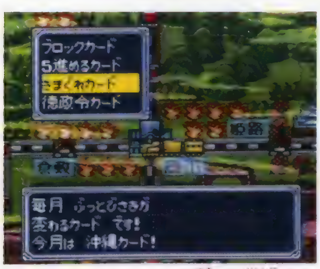
カードを使うとばかもん親父登場。そして取りつくプレイヤーを捜しに行くぞ

数カ月間取りつきそのプレイヤーを足止めする



きまぐれカード

毎月"ぶっとび先"が変化する。持ち歩いているだけでは"ぶっとび先"はわからない。「カードをつかう」コマンドで確認できるぞ。



このように"ぶっとび先"が表示される。イヤなときはキャンセルも可能

日本神話をストーリーベースにした頭脳戦重視のアクションRPG

日本神話を意識して作られた世界観のRPGに、パズル的な要素を持つ戦闘システムが合体！ アクションが苦手でも、頭を使えば有利に戦えるようになるのだ。

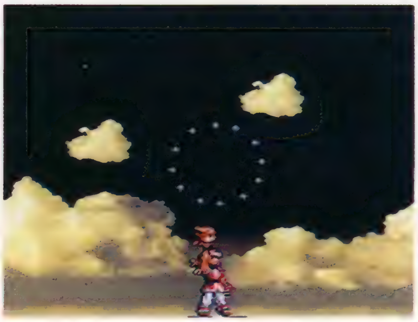
プレイヤーキャラは、「武四」と呼ばれる4人の勇者のうち「青龍」の血を受け継ぐ15歳の少年。さらわれた姉を捜すことが目的だが、戦いで得た勾玉を集め、魔物を生みだす「マムスビノハシラ」の破壊も並行しておこなっていく。



移動は見下ろし型のフィールドで。敵も見えるので戦いを避けることもできる



基本となる戦闘は横スクロール。パズル性高し！



キメの場面はビジュアルシーンを用意

勾玉の力で「魔結之柱」を壊すのだ！



続々と魔物を誕生させ、世界に送り込む柱。諸悪の根源は海の兄神だ

『ポケモン』を制作したゲームフリークが放つ最新作！



BUSHi 青龍伝

ぶし せいりゅうでん

アクションRPGなのに、反射神経は必要ナシ!? T&Eソフト入魂の新タイトルが、ついに情報解禁だ！ 力の入ったグラフィックや戦闘システム、序盤のストーリーを大公開

T&Eソフト

12月20日発売予定／8700円

SFC アクションRPG 24M

バックアップ（最大3）

必要最低限の行動回数で敵を倒せ！ 戦略の立て方が重要な戦闘システム

戦闘は、見下ろしのフィールドで隣接した敵に剣を振るか、接触されたときに発生する。剣を振った場合、自分のレベルが敵より上ならフィールド上で倒せるが、同等以下の場合は画面が切り換わり、横スクロールの戦闘画面に移る。戦闘は一種のターン制で、先攻が行動してから後攻が行動するようになっている。戦闘終了までに要した行動回数によって、戦闘で得られる経験値も増減するのだ。



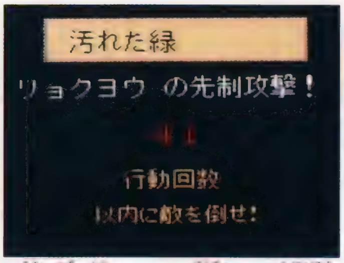
○先に接触したほうが戦闘において先攻となる



○プレイヤーキャラのレベルが敵を上回っていた場合、倒すと残骸を残すのだ

早く倒すほど多くの勾玉が手に入る

横スクロールの戦闘に突入する前に、目標となる行動回数が表示される。この数字より少ない行動回数で戦闘を終えると、光る勾玉が手に入るのだ。これは、魔物に奪われていた善なる意識の結晶で、「マムスピノハシラ」を破壊するために必要なもの。目標行動回数から実際の行動回数を引いた数だけ入手することができる。



○敵の数が多かったり、防御されて目標行動回数をオーバーする場合もあるが…



○ムダな行動をとらずに倒すことが鉄則

勾玉入手時のグラフィックも変化



○これは好成績。21個の勾玉が手に入る



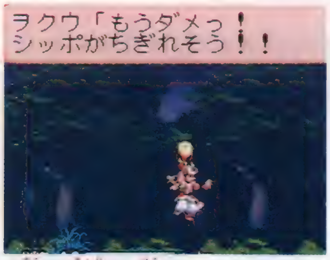
○獲得数がショボいと、上空から数個の勾玉が降ってくるだけのさびしい演出になる



○大量入手時は勾玉が円を描いて出現

仲間の能力を使えば作戦を立てやすくなる

序盤で仲間になる「ヲクウ」は頼もしいサポートキャラ。ジャンプできない主人公を引っ張り上げ、高い場所への移動を可能にしてくれる。遠距離攻撃や画面全体を見渡す能力なども身につけていくので、作戦の幅も広がっていくぞ。



○少しの距離しか運んでもらえないが、高い場所へ移動できるメリットは高いぞ

○各所に散在する、色のついた泉。これに浸かることでヲクウは能力を身につける





○1段階目の能力。これは、画面内の敵を指定して、遠距離攻撃を可能にするものだ

○2段階目の能力を使うと、体が緑色に変化し、画面全体を見て敵の位置や地形を確認できる



画面全体を見渡すことも可能に！

 イラストレーション：杉森建

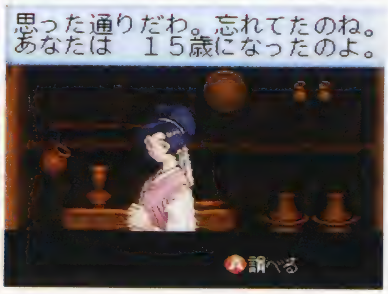
イベントと戦いの連続で全編が見せ場！
章ごとに展開する壮大なストーリー

ストーリーは章構成で進んでいく。各章にはオープニングイベントが用意され、そこから本編へと入っていくのだ。当初の目的だった姉の奪還が、やがては神を相手にする戦いにまで拡大していく。そのさまが、多数のイベントを通してまとめられているぞ。戦闘については、身につける技や仲間の能力が増えていくため、バリエーションに富んだ戦い方ができる。地形の種類も増えるので、戦いがワンパターンになる心配はない。



漁師のイドが剣術を指南してくれる

たったひとりの家族である姉、ナミは心の支え



第1章では主人公の旅立ちが描かれる

第1章の舞台は、主人公の住む村がある小さな島、「護島」だ。ここでは、主人公の家族が姉のナミだけだということや、剣の修行で戦闘システムを覚えるなど、初歩的な知識を学ぶことができるようになっている。「ヲクウ」との出会いや、ナミが怪鳥にさらわれるイベントなど、冒険の発端となるストーリーが展開するぞ。



呪術で魔物の姿にされている少女、ヲクウ。ピンチを救ってから行動をともにする

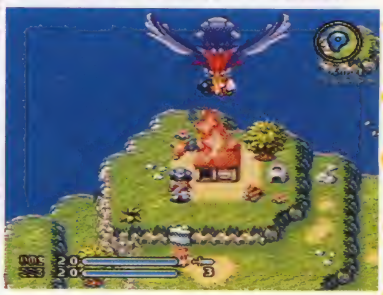


アイテムを買える場所は意外と少ない

巨大な怪鳥に姉が連れ去られた！



第一章のボス、マダケを倒して北へ！



ナミを奪われ、家も失う。ヤツの目的は何だ



村に帰ると、ヲクウがとっさに異常事態を察知

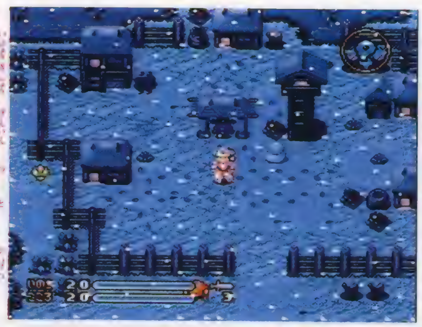
第2章以降は新たな土地が舞台

次なる舞台は、ナミを連れ去った怪鳥が飛んでいった北の島。雪に閉ざされた極寒の地だけあって、横スクロールの戦闘画面でも雪の積もった地形が登場。章のボスキャラの居城では、一部の通路が横スクロールの画面になるのだが、ジャンプ台やトリッキーな足場の地形が出現し、パズル的な要素がさらに強まっていくのだ。

ビジュアルシーンで姿を見せた謎の人物。正体不明だが海の兄神である可能性が高い



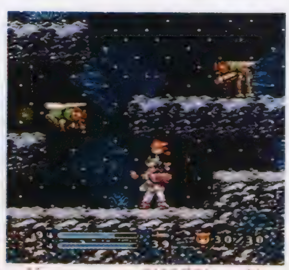
悠久の闇に潜む男の正体は邪神と化した海の兄神なのか？



異常気象の原因を突き止め、解決せよ

「クサナギノツルギ」なら、ジャマな切り株を取り除くことができる





横スクロールの戦闘画面もご覧のとおり。一面の雪景色となっている

華麗な新技を駆使してハイスコアをめざせ

High Performance Technic

ウェーブレース64 ②

ハイ パフォーマンス テクニック

ついに第1回タイム&スコアアタックの結果を発表。スコアが確実にアップする新テクニックの続出に、記録更新必至!!

結果発表 第1回 タイム&スコアアタック

第1回の応募では、タイムとスコアアタックの両方で、上級者と初級者の差がハッキリと現れた。上級者ほど、ファミマガ64で紹介したダブルループやショートカットなどのテクニックを、着実にこなしていたぞ。今回ダメだった人は、ファミマガ64で紹介している基本テクニックを押さえて記録を伸ばし、次の応募にのぞんでくれ。

スコアアタック ドルフィンパーク

第1回のスコアアタックのほうは下の表のようになった。なんと、任天堂スタッフの1万6191点を楽に越えるライダーが続出する、ハイレベルな展開だ。にもかかわらず、グランプリの間々田クンがダントツのスコアをたたき出したのは、サブマリンジャンプを編み出したのもさることながら、流れるようにアクロバットを出し続けたというのが、一番の勝因となっている。そこで、参考までに間々田クンのプレイを左のフローチャートで示した。このプレイではリングを惜しくも2つ逃しているので、成功していれば2万8000点に到達していたかも。なおサブマリンジャンプやそのほかの新テクニックについては、46ページでまとめて紹介しているぞ。

優勝者間々田クン 26912点の軌跡

区間	プレイ
スタート〜チェックポイント1	スタート
	スタート直後、スタンディング&サマーソルト
	波に乗ってループ
	サブマリンを出し、浮上してすぐにループ
	チェックポイントの前で、波が来るのを待つ
	サブマリンで潜水しながら、チェックポイントを通過
チェックポイント1〜2	浮上してすぐにループ
	ハンドスタンド
	バックワード
	スタンディング&サマーソルト
	スタンディング&サマーソルトを出しながら、チェックポイント2を通過
チェックポイント2〜3	3つのジャンプ台で、それぞれダブルループを出す
	スタンディング&サマーソルトを出しながら、チェックポイント3を通過
チェックポイント3〜ゴール	波に乗ってループ
	波に乗ってループするが、リング通過に失敗
	ジャンプ台でダブルループ
	バックワード
	ハンドスタンドをしながら、ゴールイン!

ドルフィンパークの軽業師たち

グランプリ
26912点
使用キャラ・マイルスジェッター
東京都/間々田武クン

優勝おめでとう! ところで、某ゲーム誌にも同姓同名の人がいるけど、ひょっとして…

順位	使用キャラ	得点	氏名
2位	使用キャラ・マイルス ジェッター	23633点	三重県/坂口裕也クン
3位	使用キャラ・マイルス ジェッター	23611点	千葉県/永棟裕クン
4位	使用キャラ・マイルス ジェッター	23012点	大阪府/橋口大介クン
5位	使用キャラ・マイルス ジェッター	21747点	埼玉県/小玉孝クン

タイムアタック サンセットベイ(ノーマル)

第1回のタイムアタックの結果は下の表のとおり。今回の勝負の決め手は、いかにコーナーをギリギリで回り、障害物にぶつからないかというライン取りの正確さだけに限られた。それ以外にタイムを短縮する決定的なポイントが欠けていたせいか、ズバ抜けて速いライダーが現れなかったのは残念だ。そんななかで、任天堂スタッフの参考タイム1分07秒871を上回ってグランプリに輝いた小林クンの走りは、ベストラインをみごとにとらえていたぞ。ていねいな走りが勝利を呼んだいい例だ。

ていねいにインを突く



⬆コーナーを曲がるとき、障害物にかろうじてかすらないぐらいが、ベストのライン取り

サンセットベイの走り屋たち

グランプリ
1'07''672
使用キャラ・デイビッドマリナー
千葉県/小林秀之クン

きわどい勝負を、走りのていねいさで制した小林クン。次回も熱い走りを見せてくれ!!

順位	使用キャラ	タイム	氏名
2位	使用キャラ・デイビッド マリナー	1'08"708	京都府/中野真憲クン
3位	使用キャラ・デイビッド マリナー	1'09"874	神奈川県/枝川郷司クン
4位	使用キャラ・デイビッド マリナー	1'09"917	富山県/ハイパークン
5位	使用キャラ・デイビッド マリナー	1'09"921	富山県/松本裕孝クン

攻略
第3回タイムアタック
多数の障害物をするどくかわせ

第3回タイムアタック部門のチャレンジングコースは、キャッスルシティのハードクラスだ。今回も、募集にあたってのコース攻略を行うので、自己ベスト更新の参考にしてほしい。下のマップにタイム短縮のカギとなるポイントを示し、それぞれくわしい説明を行っている。なお、マップ上に記入されている矢印はベストラインだ。また、点線の矢印はスタートポイント直後でジャンプ台を使ったときのラインとなる。

Check ジャンプ台の対処法

ジャンプ台カットは、およそコンマ5秒のタイムを短縮することができるテクニックだ。このコースでももちろんねらえるが、ゴール直前のジャンプ台は連続していて、2つめのカットがかなりキツい。ここにさしかかったときに、マシンがコーナーの出口を向くようなラインで走ろう。すばやい加速体勢を整えることができるぞ。

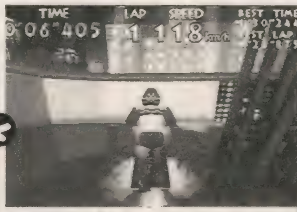
◆連続ジャンプ台の2つめ。走り込めば、ラインがおのずと見えてくる



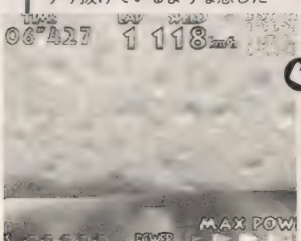
①1周めはサブマリン、2、3周めはジャンプ

スタートポイントの真正面に設置されたジャンプ台。1周めには必ずサブマリンでショートカットすること。具体的な方法としては、ジャンプ台の左側へさしかかる直前に、さざ波に合わせてBボタンでマシンを押す。そして、3Dスティックを下、上と倒せばOK。障害物をすり抜けるようにショートカットするぞ。そして2、3周めだが、任天堂スタッフのプレイではジャンプ台を使っている。低めのジャンプで滞空時間を短縮して、着水後の加速に移るのだ。またこれとは別に、サブマリンを使ってさらなるタイム短縮もねらえる。ただし1周めとは違い、サブマリンをさざ波に合わせるタイミングが難しい。

1周めでは



◆障害物をくぐった瞬間。ほぼすり抜けているような感じだ



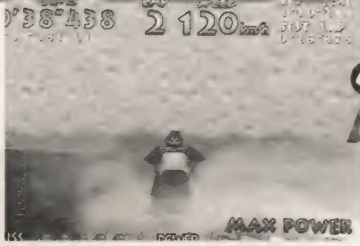
◆さざ波に合わせてサブマリン。タイミングとしては、このあたりから水面に潜り込んでいくような感じ

見事なショートカット



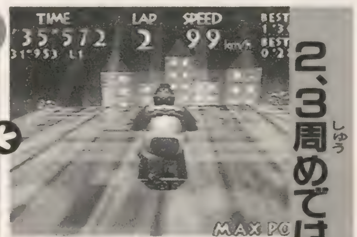
◆いきなりマシンが現れる。ここで、水面下にいるようではまだまだ

ねらえサブマリン



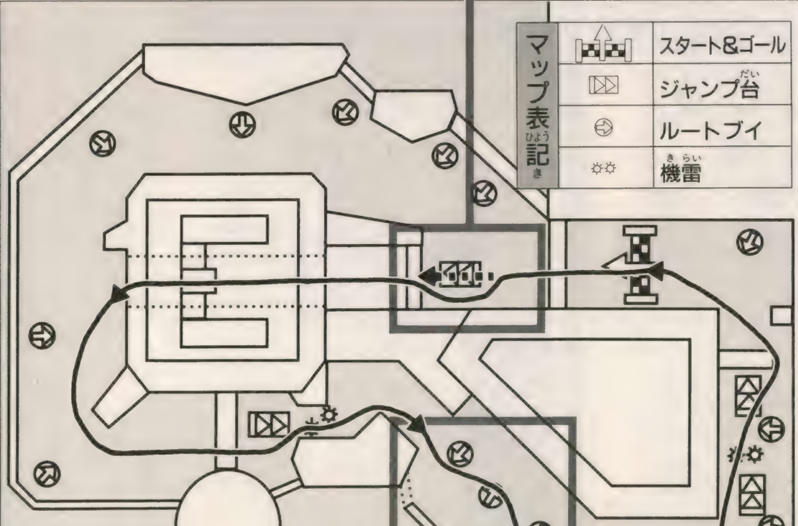
◆しかし、タイミングさえ合えばさらなるタイム短縮が！

2、3周めでは



◆1周めのショートカットを成功させたあとは、堅実にジャンプ

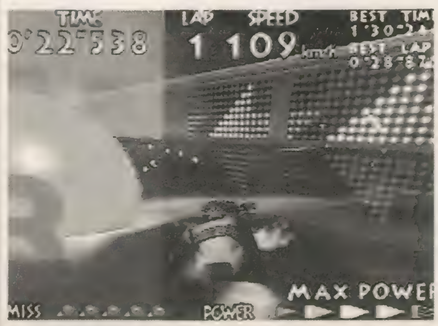
キャッスルシティコースガイド



任天堂参考タイム　1'29"305

②波を押さえてルートブイをクリア

コース中盤のルートブイが3つ連続するエリアは、このコースでもっとも波が荒い場所。波にマシンの挙動を乱されないために、Bボタンで波を押さえながらエリアへ進入しよう。そして、ルートブイに合わせてリズミカルに右下、左下、右下と3Dスティックを動かすのだ。時速106キロ以上を保ったまま、ブイとブイを直線的に結ぶラインでクリアできればベスト。



◆3連続ルートブイをかわすリズムを覚えることが、タイムの短縮に直結するぞ

攻略 第3回スコアアタック

ルートの選び方が高得点のカギ

第3回のスコアアタック部門もタイムアタック部門と同様に、キャッスルシティを使用コースとする。問答無用の大技が続出しているスコアアタック部門だが、ここでは、これまでに編集部が確認してきた技の中から、このコースで高得点が期待できるものを紹介しつつ、任天堂スタッフのプレイをもとに攻略をしていこう。下のマップに高得点ゲットのポイントとなる場所を3つ示し、それぞれに解説を加えている。今回のコースの特徴はズバリ「大波が来ない」こと。積極的にさざ波を利用して技を出せる者がこのコースを征することになるだろう。もちろん、各リングのクリアは必須条件といえる。ライダーはこれまで同様、ハンドリングの軽いマイルス ジエッターが適しているようだ。

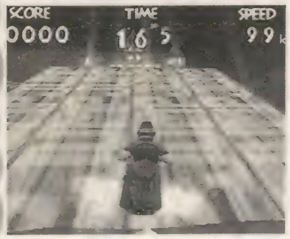


今回発見された新技もドンドン使って、超絶スコアを叩き出してほしい

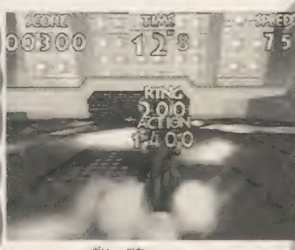
①ルートの二者択一 スコアを上げるには?

スタート直後にジャンプ台が立ちはだかる。ここで直進するか、それとも右側の迂回ルートを進むかがポイント。前者は、サブマリンから4つのリングをクリアしていく安定スタイルで、後者はジャンプ台からダブルループなどの大技が可能な、テクニカルスタイルとなる。一見、後者のほうが得点が高そうだが、前者でもループからサブマリンなどで高得点を期待できるぞ。

近道の場合



どちらのルートを選ぶ場合も、ジャンプ台を使うのは共通だ



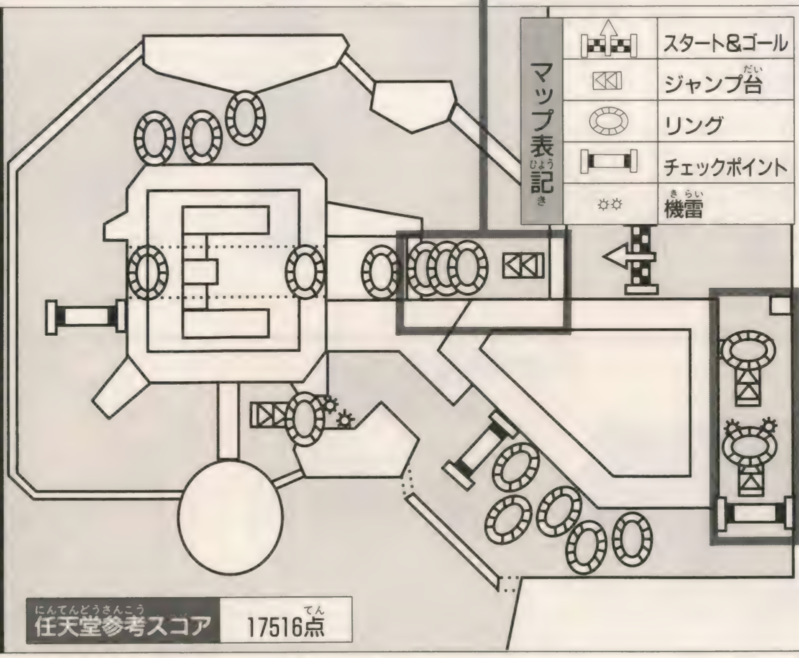
ジャンプ台を使ったサブマリンでリングをクリア。安定したスコアだ

遠回りの場合



こちらのほうは、技を組み合わせる許容範囲が広いぞ

キャッスルシティコースガイド



②ジャンプ技を繰り出しリングをくぐれ

コース終盤のジャンプ台2連発では、ダブルループを確実に決めながら宙に浮いているリングをクリアしていこう。ただし、1つめのジャンプ台のあとには機雷、2つめのジャンプ台のあとには高々とした障害物が設置されているので、着水時に足もとをすくわれないよう注意が必要だ。ちなみに任天堂スタッフのプレイでも、2つめの障害物はキレイに飛び越せずにいた。

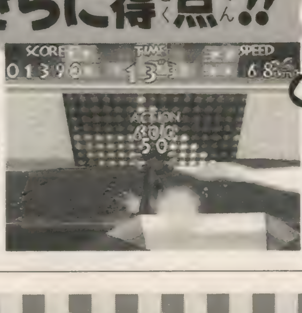


リングクリアのあとは、キレイな着水で1点でも多くスコアをゲット

Check 新たな技で高得点

編集部でプレイ中に偶然発見された新技、ループサブマリンを紹介しよう。まず、ループ中に3Dスティックを下から上へとすばやく倒す。感覚的には、一度ループしてマシンの先端部分が上向きになったときに、サブマリンのコマンドを入力する、といったところ。成功すれば、ループの直後にサブマリンを出すので、点数が追加されて合計2000〜3000点の得点が入る大技なのだ。コマンド入力はかなりシビアなので、指先でタイミングを覚え込もう。

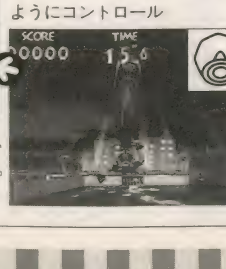
さらに得点!!



ループの得点にサブマリンとリングの得点が加わる



ループからサブマリンへ。空中でマシンの姿勢を変化させるようにコントロール



そして潜水。プレイを重ねて、落下する角度の感覚をつかもう。深すぎても浅すぎてもダメだ

キミの見つけた最新ハイテクを一挙紹介

編集部の予想以上に新テクニックを開発したプレイヤーが多く現れた。そこで、記録を確実にアップすることができる、驚異の新テクニックをまとめて紹介しよう。なお、ここで紹介したテクニックを開発したプレイヤーには、ファミマガ64特製記念品をプレゼントするぞ。また、今後の応募でもすばらしい新テクニックを披露していく。タイムやスコアに自信のない場合でも、新テクニックを見つけたら、下の応募規定を参考にして送ってほしい。

編集部も負けないぜ!!





元祖・編集部発見アクロバットのダブルループだ。ジャンプの瞬間に3Dスティックをななめ上、真下の順にすばやく入力して、最初の回転にひねりを加えれば、2800〜3000点は確実に取れるぞ

NEW TECHNIC ハーフ&ハーフ

こちらの技は、新潟県の斉藤宏樹クンによって編み出された。ツイストでマシンが180度回転したら、間髪を入れず3Dスティックを回転と逆の方向に倒す。すると回転の向きが変わるので、3Dスティックを倒したまま着水しよう。着水がとても難しいが、成功すればツイスト2回分の得点が入るのだ。

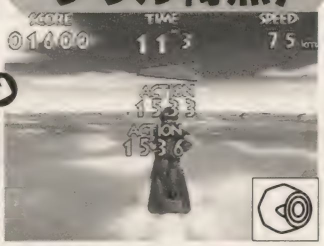
まず、普通のツイストを出してから…





3Dスティックを途中で左右反対に倒すと、逆回転を始める

ダブル得点！



3Dスティックを倒したまま着水すれば、得点が倍に！

NEW TECHNIC サブマリンジャンプ

これは、第1回スコアアタックの覇者、東京都の間々田武クンが考案した技だ。サブマリン中に、3Dスティックを上から下へすばやく倒そう。すると、水中から浮上する瞬間にジャンプをするのだ。すかさずジャンプ技を出して、得点を稼ごう。

サブマリンの最中に、3Dスティックを上から下へすばやく倒すと…





マシンが水面からジャンプするぞ。このとき、ジャンプ技の操作をする

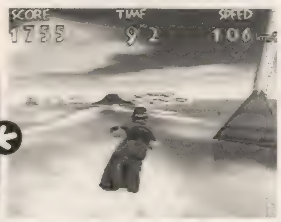
ジャンプ技で稼げ



波を使ったループの完成。得点を大幅にのばせるぞ

NEW TECHNIC チェックポイント活用法

最後に、千葉県の宮内教光クンによる技だ。チェックポイントを通過せずにジャンプ台で大技を出したら、Uターンしてチェックポイントをクリアする。いつもより1回多くジャンプ技を決められるぞ。



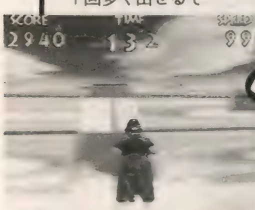
チェックポイントを迂回したら、そのままジャンプ台へと向かおう



決めろ大技！ このあと、チェックポイントへ戻るのだ



チェックポイントへ着いたら、Uターンして再びジャンプ台へ



ダブルループなどを、1回多く出せるぞ

第3回も大募集！

ハイパフォーマンステクニックでは、みんなの応募を待っているぞ。応募の対象となるのは、「ウェーブレース64」の「タイムアタック」と「スコアアタック」の2つのモード。第3回のチャレンジングコースは、**タイムアタック部門が「キャッスルシティ」のハード、スコアアタック部門が「キャッスルシティ」**となる。結果はファミマガ64No.12で発表するぞ。なお、毎号驚異の最高タイムと最高スコアを出したプレイヤーには「マリオカート64」のソフトを、2〜5位の入賞者にはコントローラブロスをプレゼント。また、すばらしいニューテクニックを開発した人には、ファミマガ64特製記念品を送るぞ。「タイムアタック」や「スコアアタック」をするときは、録画しながらプレイしよう。ぶっ飛んだ走りができたら、左の応募規定を守ってバンバン応募してくれ。

応募規定

応募はVHSテープ1本に、1部門のマシン選択、セッティングとプレイを撮影した最初の走行だけが有効です。最初のブイまたはリングまでのリスタートは認めますが、設定を変更した場合やウル技を使った場合はすべて無効とします。住所、氏名、年齢、電話番号、タイムまたはスコア、そしておすすめの技を記入した紙とテープを同封して、〒980 仙台市**青葉区二日町6-7 T-Mファミマガ64 ハイパフォーマンステクニック係**まで送ってください。第3回の締め切りは11月8日必着です。なお、応募されたテープは返却されません。ご了承ください。

Tower Dream™ タワードリーム

今日からキミもお金持ち！ 土地成金養成講座

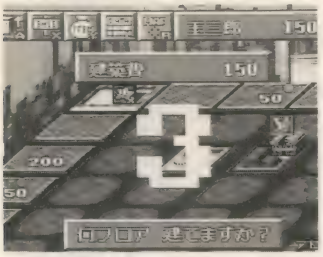
ボードゲームフリークにはたまらないシステムと桜玉吉デザインのキャラクタが、奇妙（絶妙？）な融合を果たした「タワードリーム」。ほのぼのした見かけに似合わず、ゲームはかなり辛口のデキだ。てなわけで、対戦相手に勝つために最低限必要な「定石」的戦法をここでしっかりおさえておこう。

アスキー
発売中 8000円

SFC ボードゲーム 16M
バックアップ（最大1）
最大4人同時プレイ可
ターボファイルツインほか

ゲームのなかで何が行われているのか？ システム理解が攻略の第1歩

「初めにルールありき」。このボードゲーム黙示録の序文に記された言葉（うそです）が物語るのは、ひとえにルール把握の重要性であり、それを怠る者への暗黙の警告である。『タワードリーム』も、正直言ってルールが分かりづらい。そこで定石の解説に入る前に、ゲームの核となる会社経営について2つばかりおさえておこう。



ルールは多少込み入っているが、2、3回負けてみるとコツがつかめたりする

陣取り合戦

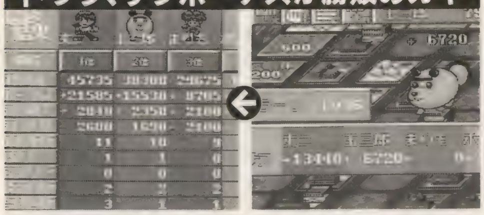


やっぱり、最終的には土地持ってんのが強いのよ。ま、例外もあるけどね

会社設立で始まる覇権争い

『タワードリーム』は、マス目に囲まれた「空き地」に自分の区画（ランドマーク：以下LM）を増やし、会社を設立、タワーを建てるなどして資産を増やすのが目的のゲーム。つまるところ、自分のLMを多く手に入れれば、それだけゲームは有利に展開するのだ。

トップ、サブボーナスが勝敗のカギ

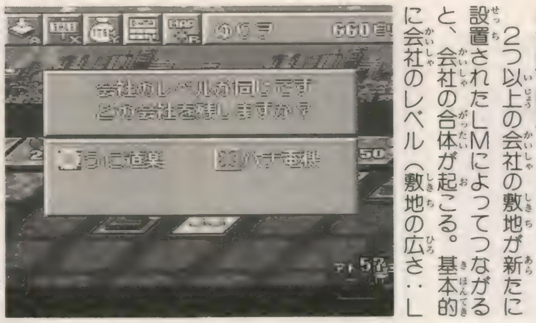


タワーでポイントを稼いで、ゲーム終了時のボーナスを手に入れるというのも1つの手。合体されちゃうとキツイ

吸収合体の手順とその法則

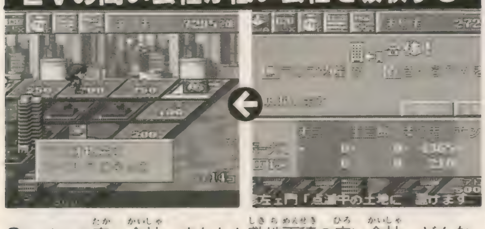
ボードゲームのだいご味といえば、進行中の勢力図を一変させる一発逆転の要素だろう。『タワードリーム』では、会社の吸収合体がまさにソレだ。

2つ以上の会社の敷地が新たに設置されたLMによってつながると、会社の合体が起こる。基本的に会社のレベル（敷地の広さ：LMの数によって決定）の高い会社が、もう一方を吸収するルールになっているが、では会社のレベルが同じ場合はどうなるのか？ その場合は、所有フロア数によって生き残る会社が決定。それすらも同じだった場合は、生き残らせる会社を自分で選択できるのだ。



吸収するか、されるか、どちらが得かは、その状況によって違ってくるのだ

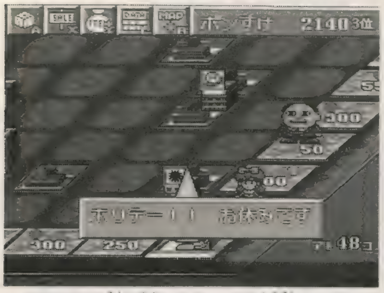
LVの高い会社が低い会社を吸収する



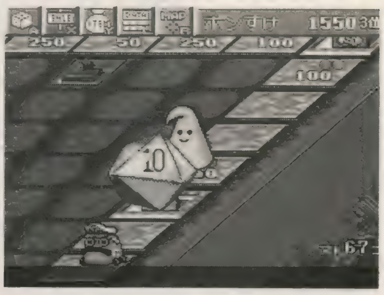
レベルの高い会社、すなわち敷地面積の広い会社。どんなにグランドタワーが建っていようが、レベルは変わらない

駆け引き、妥協、だまし合い！会社経営におけるセオリーとは

ボードゲームは、ダイス（サイコロ）によるゲーム進行という性格上、運に左右される部分が多分にある。しかし、だからといって「ダイス運だけ良ければ勝てる」というほど、この『タワードリーム』は甘くはない。それには、ゲームの核となる会社の設立、さらには合体といった、言わば勝つために与えられた手段を有効に活用しなければ、コンピュータ相手でも勝つことは難しい。その会社経営の基本的テクニックを、ここで3項目に分けて解説していこう。



◆でもダイス運に頼るだけでは、当然ダメダメ

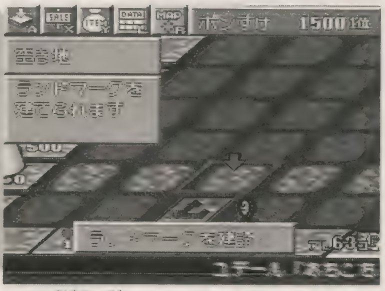


◆ダイス運はとっても重要なファクターです

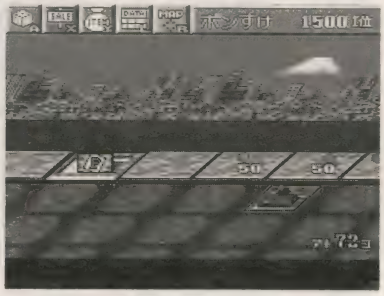
会社設立はスピード命！

会社の設立は、LMが2つつながった時点で可能になる（ただし、ゲームスタート後最初のターンではできない）。この会社設立は、自分のLMとほかのプレイヤーのLMの2つでもかまわないので、序盤は当然順番の早い者が有利。さらにダイス運にかなり左右されてしまう。運が悪かった場合は別の方法を考えるしかないが、運良く序盤で会社を複数構えることができる状況になったら、その会社どうしは後々合体させやすいように近場に建設するのが基本だ。

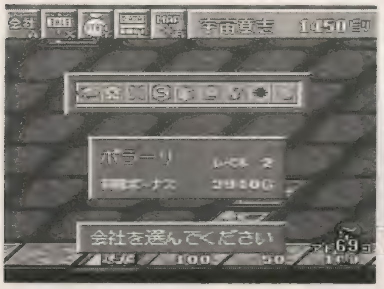
他人のLMでも全然OK！



◆なぜ会社を作る？　そこにLMがあるからナリ

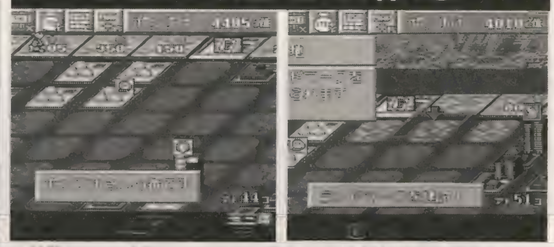


◆1ターン目は場所取り。なんか囲碁みたいだ



◆どの会社を選ぶかはわりと好みでOKかな？

なるべく近場に作る



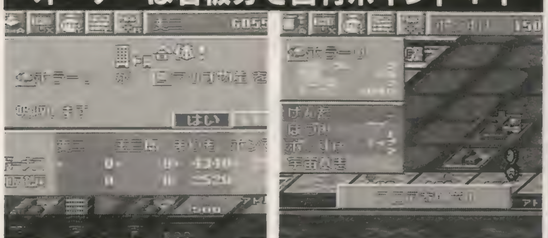
◆先々のことを考えて、ライバル会社との位置関係には気を配ろう

会社の主導権の取り方

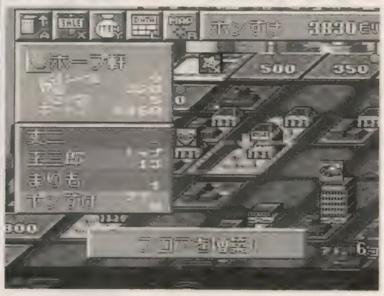
会社を設立すること（LM、フロアを建設する）で得られる収入は、ライン収入、会社合体時の配当金、ゲーム終了時のボーナスの3つ。このうち、ライン収入は誰でももらうことができる。しかし、ほかの2つ、配当金は吸収される側にLMやフロアがある場合、ボーナスは会社のトップ（LMやフロアなどから換算する占有ポイントが一番多い者）と、サブ（占有ポイントがトップの次に多い者）に限られる。つまり、会社の実権を握るトップになることが、結果的にオーナーより重要となるのだ。

占有ポイントにカウントされるもの
フロア 1階1ポイント
ランドマーク 1つ1ポイント

オーナーは看板分で占有ポイント＋1

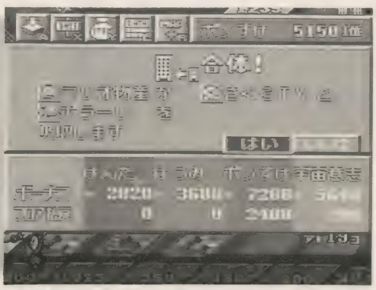


◆オーナーはちょびっとだけ有利。でも、アッというまに形勢が…



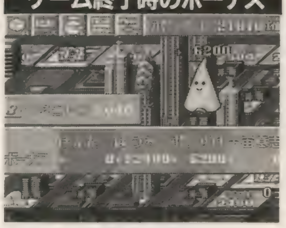
◆フロアもLMも1つで1ポイント。これがミソ

オーナーよりもトップがエライ！



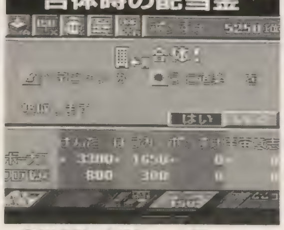
◆横行する乗っ取り行為（笑）。金がすべてよ

ゲーム終了時のボーナス



◆もらえるのはトップとサブだけ。このボーナス収入がもっともデカい

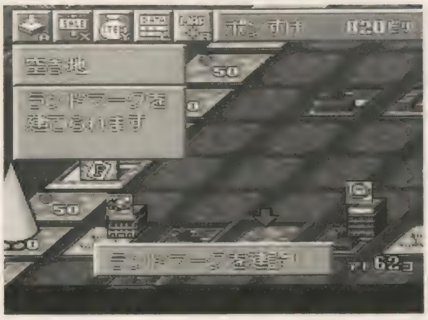
合体時の配当金



◆売却価格×所有フロア数。とりあえずフロアがあればもらえる

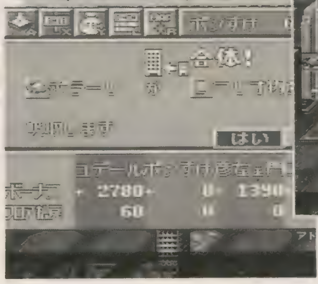
吸収合体のタイミングの見きわめ

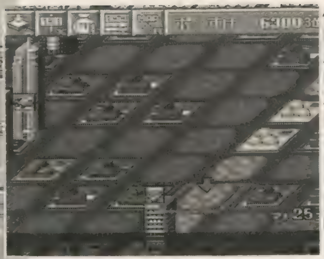
会社の合体は、一発逆転の魅力を秘めてはいるものの、よく考えて行わなければ自ら首を絞めることになりかねない諸刃の剣だ。せっかく合体しても、合体後の会社でトップ、もしくはサブの地位に付けなければあまり意味がないぞ。



ときにはわざと吸収「される」ことも必要。とにかくナンでもアリアリ

くっつけると

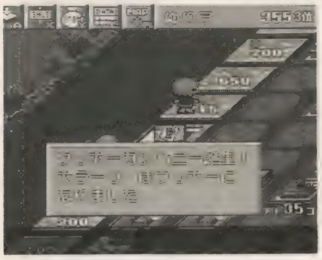




合体の影響は確認できる。これでよ〜っく考えて決めよう

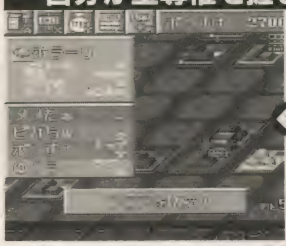
小規模合体で基礎固め

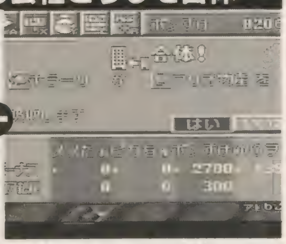
会社の合体によって発生する配当金は、当然のことながら自分の手持ちの会社どうしを合体させたときにも、なんの支障もなく支払われる。ゲームの序盤は、これを利用して資産を増やしていくのが理想。会社のレベルは上がるし、配当金も手に入るのだから言うことナシだ。しかし、それにはかなりのダイス運が必要になるが…。



まぁ、それほど簡単にはいかないんだけどね。チャンスがあったら即実行だ

自分が主導権を握る会社どうしを合体

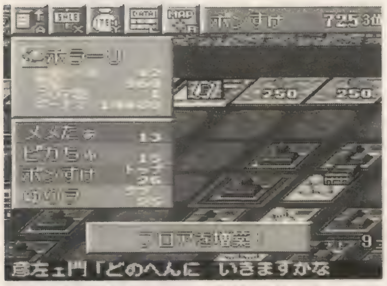




序盤はみんな同じようなもん。合体は身内でやったほうが無難だ

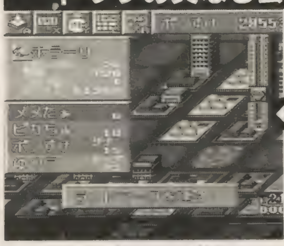
会社の裏のドンになれ

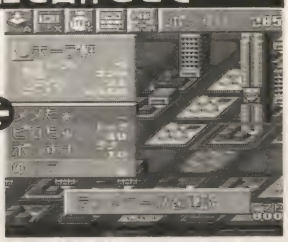
ダイス運に恵まれない場合に有効なのが、この手。合体可能な距離にある（もしくはなるであろう位置にある）オーナー、またはトップの異なる会社のサブにおさまるというもの。そして、合体後トップを取れるだけLMを確保したら、一気に合体。これで状況は一変、自分がトップの大会社が誕生するぞ。ただし、対人戦では気取られない「さりげなさ」が必要だ。



合体後は見事にトップに君臨。思惑どおり

トップの異なる会社を合体させて…



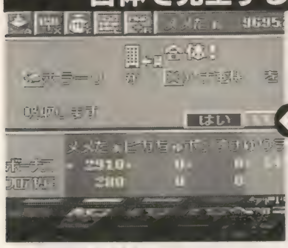


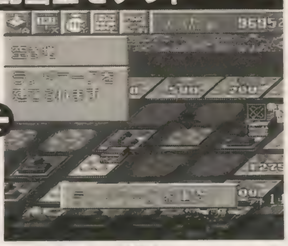
トップとの差があまり離れていないことが絶対条件。あとは機を待て

終盤の配当金稼ぎ

終盤は2、3のウッポー化した巨大企業が残る場合が多い。そんなこう着状態に入ったら、LM2つなどの会社を小刻みに合体させていこう。僅差の終盤はちょっとしたことで順位が入れ代わるのだ。

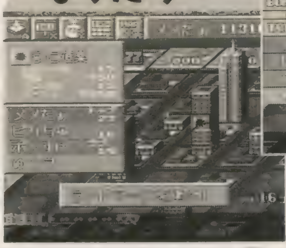
合体で発生する配当金をゲット

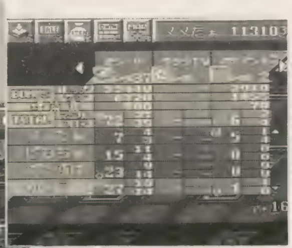




これでも結構足しになる。あとはひたすらフロアを増築、かな？

こう着状態になったら…

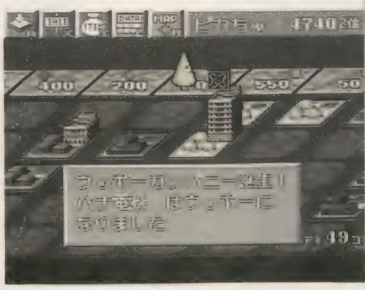




終盤はウッポーカンパニーばっかりなので、大きな金の動きは期待できないのだ

ウッポー化はよく考えてから

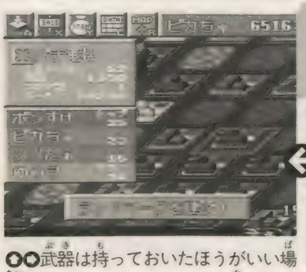
会社がレベル13になると（LM数12）会社はウッポー化する。ウッポーは合体されない（＝させられない）という状態になる。つまり、敵の会社の乗っ取りの道具として使えなくなることをも、同時に示しているのを忘れないでね。

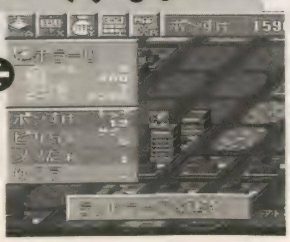


余裕があるなら迷わずウッポーです。ハイ

ブッチでトップなら…

合体されない＝できない





武器は持っておいたほうがいい場合もある。むやみにウッポー化するのは必ずしも得策とは言えないのだ

一発逆転を可能にするピンチカード 4つに大別されたグループの「傾向」

ゲームのゆくえを混沌とさせる「ピンチカード」。この4種類の背面図柄のカードは、その内容にそれぞれ異なった傾向が見られる。ただテキトーに引くのではなく、それなりに考えて引く山を選ばなければならないのだ。各山から引きやすいカード内容を表にまとめたので参考にしてほしい。さらに1つ付け加えると、カードは左の表にある物で「全部」である。つまり、1ゲーム中で同じカードは出てこないのだ。それまでに引かれたカードを記憶すれば、よりカードのバクチ性は低くなるぞ。

こんな場面では「この山」から引く!

まず、「ワニカード」はあまりおススメできない。便利なのはどこでもワープくらいで、実用性が低いのだ。「カニカード」は全体的に「不幸のカード」的意味合いが強い。敵を攻撃する場合に使おう。「タコカード」と「イカカード」は、どちらも便利なものが多いが、タコは目の前の金、イカは資産を増やすチャンスを広げられるものが多い。一発逆転を狙うなら、迷わずイカ。ただし悪いカードもあるので、覚悟はしておこう。

ピンチカード効果データ表

イカカード
土地、建物に関するものが多い

カードの名前	効果
手抜き建築が発覚!	自分のフロアが2つ減る
ジャックポット!	プールされたフロアを獲得
フロア税	フロアがある場合は税金を支払う
無料で増築チャンス!	2フロアまで無料で増築
増築チャンス!	サイコロの目だけで増築
タワー増築チャンス!	13フロアまで自由に増築
大増築ブーム!	すべてのLMに無料で1フロア
チャンスさま定住!	チャンスさまと会わなくなる
バナナの皮プレゼント	バナナの皮を1つ置ける
グランドタワー大成長!	グランドタワーが5フロア成長
逆回転!	空き地が1つつぶれてしまう
ピンチが消滅!	ピンチのマスを1つ消せる
なぞの心霊現象	4人の位置が入れかわる
土地が一気にひろがる	空き地が大きく増える
土地がちょびっとひろがる	空き地が少しだけ増える
橋が開通!	離れた土地がつながる

タコカード
その場でお金が手に入るものが多い

カードの名前	効果
給料日	スタートにワープ
全員サラリー	全員にサラリーが支払われる
苦しいときの500G	500G手に入れる
ジャックポット成長!	プールされたフロアが5つ増加
フロア売却チャンス!	3倍の価格でフロアを売れる
涙の3フロア	3フロア他の人にプレゼント
ランドマークボーナス	残りLMが増える
建築費が2倍!	建築費が2倍になってしまう
建築費バーゲン週間!	建築費が半額になる
ひとだま出現!	お金を取るひとだまが出る
ゴースト出現!	止まれないマスができる
バレンタインデー	男の子に500Gプレゼント
ホワイトデー	女の子に500Gプレゼント
動物愛護デー	動物に500Gプレゼント

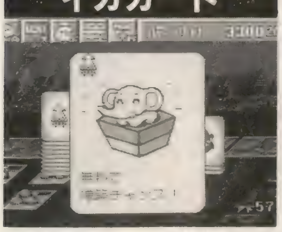
カニカード
対戦相手を邪魔するものが多い

カードの名前	効果
めぐみの2フロア	誰かに2フロアプレゼント
となりにワープ!	隣のマスにワープする
すぐ前の人のところへ行く	前の人のマスに進む
すぐ後ろの人のところへ行く	後ろの人のマスに進む
謎のX社出現!	オジャマ会社X社を設立できる
さよならX社!	オジャマ会社X社がなくなる
チャンスさまが来た	チャンスさまが自分のマスに
不思議なランドマーク	他と接しない所にLMを置ける
グランドタワーが成長!	グランドタワーが1フロア成長
地割れ!	空き地が1つつぶれてしまう
洪水!	空き地が1つつぶれてしまう
バナナタイフーン!	バナナが10個置かれてしまう
池が干上がる!	3面で池がLMになる
ポイントが切り替わる	6面でポイントが切り替わる
隕石衝突!	空き地が1つつぶれてしまう

ワニカード
移動に関するカードがほとんど

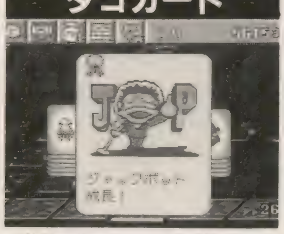
カードの名前	効果
つぎのピンチへ進む	次のピンチマスに進む
どこでもワープ!	好きなマスへワープできる
タクシーにワープ!	タクシーのいるマスにワープ
サイコロの目だけ逆戻り	サイコロの目の数だけ後退する
チャンスさまを探せ	チャンスさまのいるマスへ
次のコーナーへ進む	次の90度コーナーへ進む
ホリデーに進む	ホリデーのマスに進む
WELCOMEへワープ!	WELCOMEのマスへワープ
ホリデーにワープ!	ホリデーのマスにワープ
ラッキーにワープ!	ラッキーのマスにワープ
スロットにワープ!	スロットのマスにワープ

イカカード



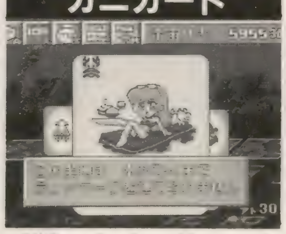
●ジャックポット!や増築系のカードは、「待ってましたっ」て感じ

タコカード



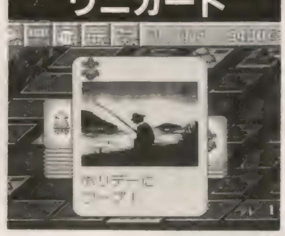
●序盤に手に入れるお金絡みのカードは、とてもありがたいです

カニカード



●損傷した空き地は、数ターンで復活するからダイジョーブ

ワニカード



●タクシーとかチャンスさまも、便利ではあることは確かなんだけど

怒とうの連続攻略！①

マスターロムの入手によって判明したシステムの詳細と、9人の基本戦法を伝授!!



ストリートファイターゼロ2

ハードの制約なんのその、カプコンの技術力で業務用からSFCへと移植された『ストZERO2』。ゲームの完成で移植度の全容が判明したので、基本攻略をまじえてシステムの詳細解説。

カプコン　12月20日発売予定　7800円

SFC　格闘アクション 32M　最大2人同時プレイ可

SFC版の移植度は新たな『ZERO2』伝説を生むのか？

業務用で人気を博した対戦格闘ゲームの『ストリートファイターZERO2』。今まで、いろいろなハードに移植されてきたが、ついにSFC版の移植が完了した。業務用と寸分違わずとはさすがに言えないが、ゲームを始めると確かに『ZERO2』の世界が広がっており、連続技で熱く燃えること間違いなしのデキと言える。そこで、今回入手したマスターロムをもとに、システムの部分で新たにわかった点を解説していくぞ。



対戦開始時に多少タイムラグがある点だけは気になるが、対戦が始まれば気にならなくなるぞ



オープニングデモ画面の移植度はかなり高い。残像の処理など、他機種にも負けていないぞ

プレイ中でも変更が可能なボタン配置

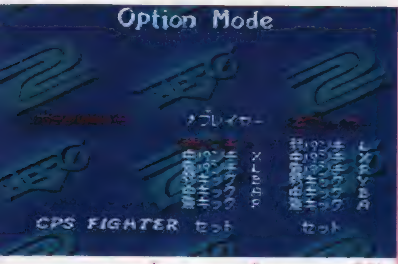
やはり、これだけは絶対欲しい、ボタン配置の変更ができるオプション。SFC版でもしっかりフォローされており、自分がプレイし易いように細かく設定できるのだ。これは、タイトル画面からオプションモードに入ってもできるのだが、対戦中でも左のやり方でボタン配置の変更ができるぞ。

スタートボタンを押す



アーケードモードやVSモードのどちらでもOK。オプションでボタン配置の変更を忘れた〜、という人はまずポーズをかけよう

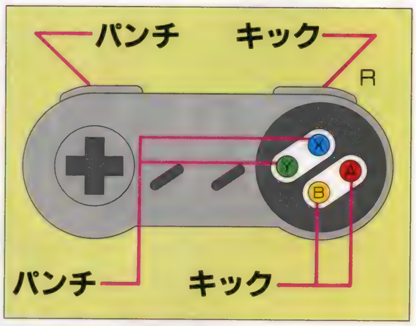
セレクトボタンを押す



ポーズ後にボタンを押すと、この画面に切り替わる。これで変更ができるぞ

ボタン配置を変えても色替えボタンは変更なし

キャラクタ選択時に押すボタンとオートマチックにしたかどうかで、キャラクタの色が6色の中から選択される。これは、ボタン配置の変更をしても変更されず、左図のままで設定することになるぞ。



間違えるな！



ボタン配置の変更をした人は間違えないように。もともとのボタン配置でキャラの色を選択するのだ

オリコンもスパコンもほぼ完璧に移植！

東京ゲームショウ'96のバージョンのサンプルロムでは、オリジナルコンボ（通称、オリコン）の移植がまだ途中だった。そのため、相手に近づいてのオリコン開始時に、相手がのけぞりながら一瞬動きが止まる現象がまだ移植されていなかったのだ。もちろん、今回のマスターロムでは、もちろんその辺も移植されているぞ。

おっしゃあ！ チャ〜ンス



相手がガードしていない状態なら、近づいてオリコンを開始すればのけぞって一瞬動きが止まる

スーパーコンボフィニッシュもこのとおり、美しい…



背景もほぼ忠実に再現された！

業務用や他機種版の『ZERO2』で特殊ステージとしてあった、大草原ステージ（サガット対CPUリュウのステージ）や大暴布ステージ（ナッシュ対CPUベガのステージ）、そして、各キャラごとに用意されている通常ステージ。これらのステージは、SFC版へどう移植されているのか？ 東京ゲームショウ'96のバージョンのサンプルロムでは確認することができなかった、2つのステージの移植レベルを紹介しよう。



稲妻の処理がカッコいい。宿命のライバルとも言えるサガットとリュウが闘うのにふさわしいステージだ

隠しステージも完成

特殊ステージの草原ステージは、稲妻のエフェクトといい、申し分ない移植レベルと言える。もうひとつの特殊ステージの大暴布ステージは、移植されていないようだ。

残念ながら、ナッシュを使ってアーケードモードをプレイしても、ベガのステージは通常のものになっている。やはり、隠しステージとしてもないのか？

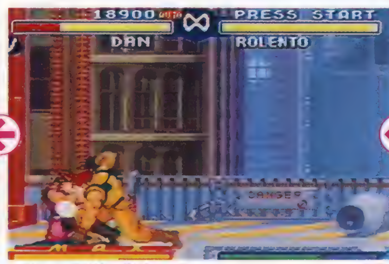


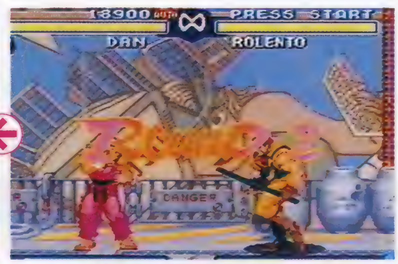
ロレントステージは

富士通のゲーム内広告の入っているロレントのステージ。このステージはゴンドラになっていて、2本目のときに上へ移動していく。このステージもほぼ完璧な移植だ。

ちゃんと動いている！



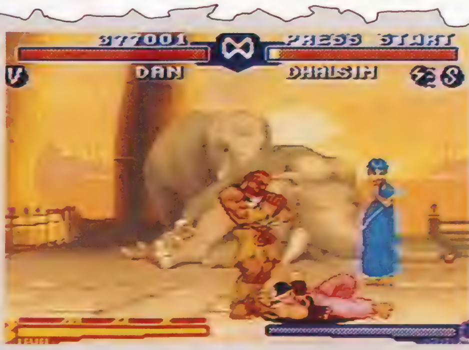




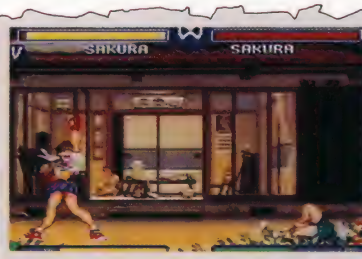
2本目の対戦になるとステージ全体が動き始める。後ろの看板が徐々に下がっていって、ビルの壁にかかっているものだとわかるのだ。このステージの移植は完璧と思われたが、細かい部分だけどビルの窓から見える人がいなくなっているようだ。ちょっと残念だ

チョット残念なアレコレ

特殊チップの使用やカプコンの技術力でも、やはりハードの制約の壁はあるようで、業務用であった細かい演出（お遊びの要素）の一部が削られてしまっていたり、SFC用にアレンジが加えられていたりしている。対戦格闘ゲームとして、遊べることを最優先で移植されているようなので、仕方がないことだとは思われるのだが。ここでは、SFC版で変更になった細かい演出の部分を紹介するぞ。



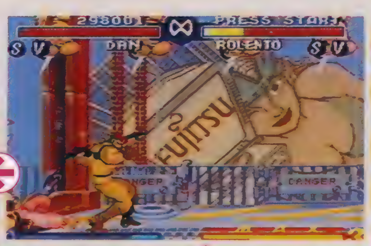
ダルシムステージにいる、ダルシムの奥さんのサリー。ダルシムの応援はちょっとおとなしめになっている



さくらステージでTVゲームをプレイしている弟。SFC版では、さくらが勝っても負けても反応を示さないようになってしまった

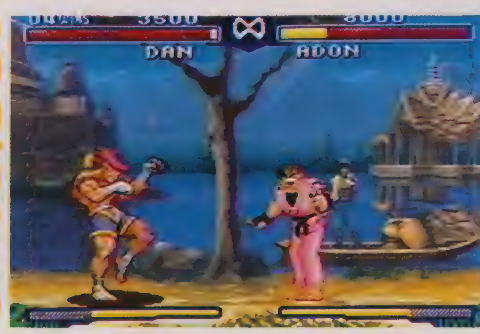
ロレントが指を鳴らすと、画面の上から出てきて勝利をいっしょに祝ってくれる。あれ、でも何かSFC版では人数が少ないような…





ロレントのステージに出てくる、ロレントの忠実な部下たち。どこにぶら下がっているのか分からないけれど、ロレントが勝ったときに…

よゆうッス！…ではないの？



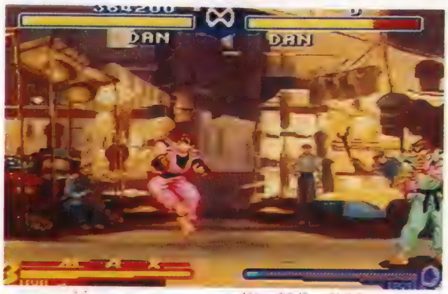
ダンの挑発伝説の挑発のセリフが少ないような…。勝ちポーズのときはあるぞ

『ZERO2』における対戦時の基本中の基本

業務用とSFC版の『ZERO2』では、キャラクタの通常技や必殺技の性能などに微妙な差異が出ている。基本的に業務用と同じ攻略法でいけるのだが、SFC版だけのオリジナルの要素もあるので、そのポイントもまじえて対戦におけるテクニックの基礎知識を解説していく。ゲームの発売までに、しっかり刻みこんでおこう。

スーパーコンボレベルゲージの活用法

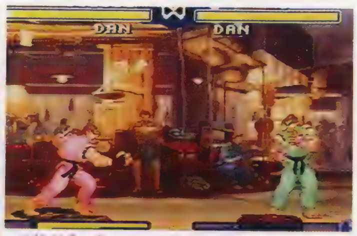
このゲームの中核となるシステムが、この"スーパーコンボレベルゲージ"。このゲージをためると、スーパーコンボやZEROカウンター、そして『ZERO2』独自のシステム、オリジナルコンボを使うことができる。ゲージを一定量ためるとレベルが上がり、最大レベル3まで上げられる。この辺はSFC版でも何ら変わりはない。



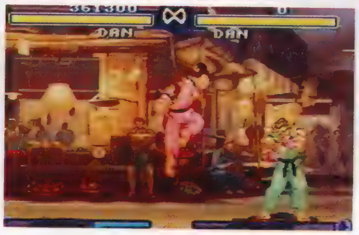
ゲージ横にあるのがレベルを表す数字。最高はレベル3

ゲージのため方

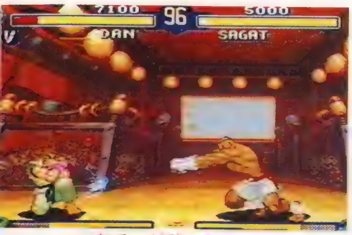
通常技や必殺技を出したり、相手の攻撃を受けたりすると、一定量ずつゲージがたまっていく。自分が技を出すときには、威力の高いもののほうがたまる量が多いぞ。



通常技を出すだけでゲージがたまっていく。弱だとほとんどたまらないが、強ならある程度はためることができるのだ



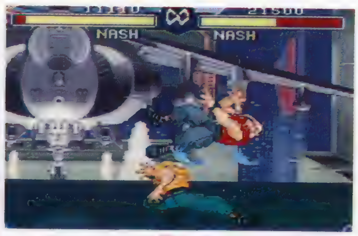
通常技よりは、このような必殺技でためるほうが効果的。もちろん、強で出すと、かなりゲージをためていくことができる



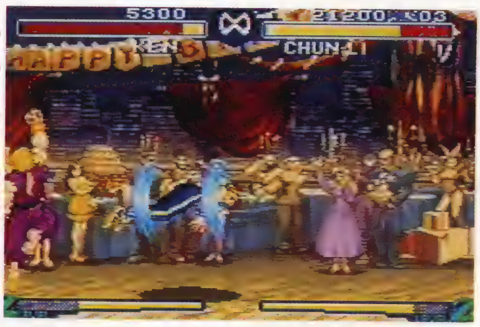
相手の攻撃を受けることで、ある程度ゲージをためることができる。ガードしても同じで、ためられるぞ

ゲージの使い道A ZEROカウンター

相手の攻撃をガードした瞬間、ガードのために十字ボタンを後ろ側へ押していたのを下方向までクルリと回し、パンチもしくはキックボタンを押す。これで、ゲージのレベルが1つ消費され、硬直状態が相手よりすばやく解けて反撃することができるのだ。



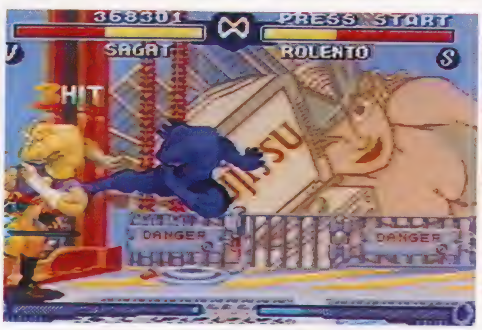
ベガとロレント以外のキャラクタは、キックボタンで出す足払い系のZEROカウンターで。パンチだと外れる場合があるぞ



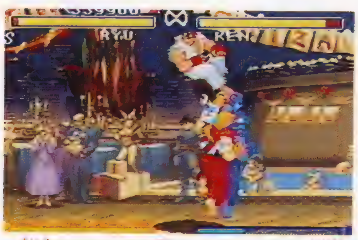
起き上がり時に、対戦相手のいる方向とは逆の方向に十字ボタンを押しておく

ゲージの使い道B スーパーコンボ

必殺技よりも強力な攻撃などができるスーパーコンボ。これは、ゲージのレベル消費量を調節して威力や性能を変えて使うことができる。レベル消費量の調節は、コマンド入力時に押すパンチやキックのボタンを、いくつ同時押しするかによって行うぞ。



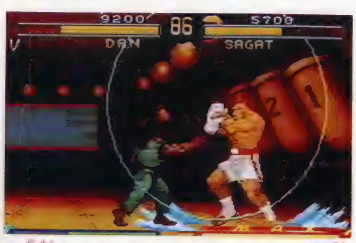
スーパーコンボは単体で使うよりは、連続技に組み込んで使うようにしたい



相手がオリコンを使ってきたときに、反撃方法として使おう。特に、ケンの無敵時間のある昇龍裂破が使いやすい

ゲージの使い道C オリジナルコンボ

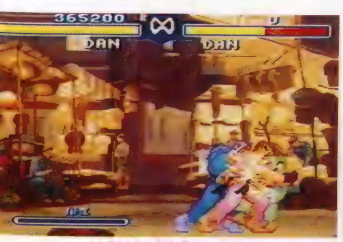
オリジナルコンボを発動すると、スーパーコンボレベルゲージの上にタイマーゲージが現れ、これがなくなるまでオリジナルコンボ（特殊な連続技）が出せる。



画面のようなタイミングでオリコンを発動させれば、発動時の全身無敵状態を活かして飛び道具などをすりぬけられるぞ



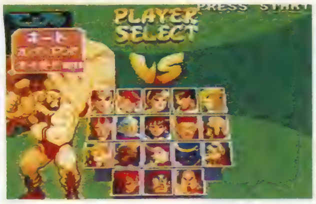
同じように飛び道具をジャンプで避けつつ跳び込み、相手が対空技を使ってきたらオリコン発動時の無敵状態ですりぬけて反撃だ



連続技の直後、さらにオリコンで追い打ちをかける。このように連続技に組み込むのも面白いだろう

オートマチックモードでの闘い方は

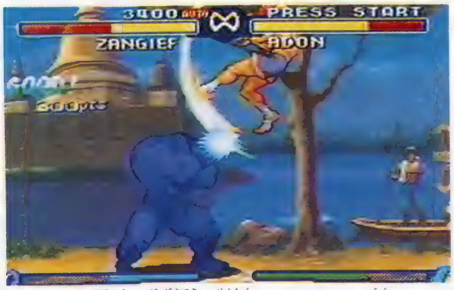
攻撃のガードを自分の任意で行えるほか、ガードできる状態なら自動でガードしてくれるのが、オートマチックモード。これは、キャラクタを選んだあとで選択することになる。また、スーパーコンボを簡単に出せる機能もあるぞ。



オプションモードでオートマチックモードを使用禁止にしない限り、キャラクタ選択後に使うかどうかを選ぶことができる。このときキャラクタの色が変わる

オートマチックの利点

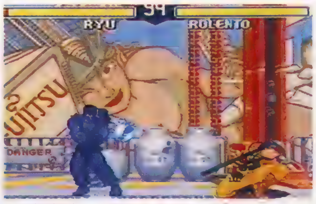
相手の攻撃に対して、しゃがみガードと立ちガードの選択を間違えても、自動で対処してくれる。たとえば、しゃがみガードをしているときに、立ちガードの必要な攻撃を受けても、しっかりとガードすることができるのだ。



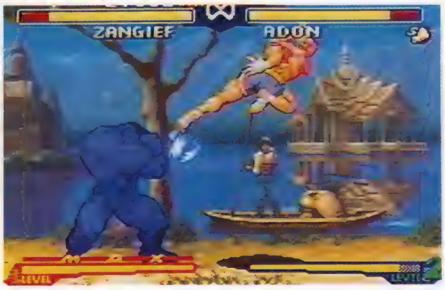
ガードの方向を自動的に選択してくれるから楽だ

不利な点もある

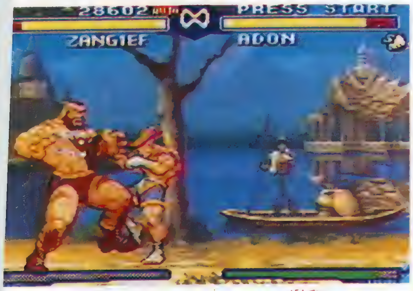
通常技をガードしても一定量の体力が削られるのと、スーパーコンボレベルゲージをレベル1までしか上げられないこと。しかも、SFC版だとゲージをためるのが業務用よりかかる感じなので、ゲージを使うチャンスは少ないかも。



通常技でも一定量体力を削られてしまう。さらに必殺技をガードしても、かなりの量の体力を奪われてしまうのだ。これは自分でガードしても同じだぞ



ゲージが満タンでもZEROカウンター1回でなくなる



スーパーコンボもレベルが限定される

難しい技も簡単コマンドで

同じ威力のパンチとキックのボタン同時押しで、楽にスーパーコンボが出せるイージースーパーコンボ。これでコマンド入力が難しいと嘆く初心者でも、十字ボタン2回転のものだろうが何だろうが、スーパーコンボレベルゲージさえたまっていれば出すことができる。ここでは、どのボタン同時押しで、どの技が出るかを表にしたぞ。

ダン	A	震空我道拳
	B	晃龍烈火
	C	必勝無頼拳
ダルシム	A	ヨガインフェルノ
	B	ヨガストライク
ザンギエフ	A	ファイナルアトミックバスター
	B	エリアルロシアンスラム
元 喪流	A	惨影
	B	死点咒
元 忌流	A	蛇咬叭
	B	狂牙
ロレント	A	テイクノープリズナー
	B	マインスイーパー
さくら	A	真空波動拳
	B	乱れ桜
	C	春一番
ガイ	A	武神剛雷脚
	B	武神八双拳
ソドム	A	メイドノミヤゲ
	B	テンチュウサツ
ナッシュ	A	ソニックブレイク
	B	クロスファイアブリッツ
	C	サマーソルトジャスティス
ローズ	A	オーラソウルスパーク
	B	オーラソウルスルー
	C	ソウルイリュージョン
ベガ	A	サイコクラッシャー
	B	ニープレスナイトメア
豪鬼	A	滅殺豪波動
	B	滅殺豪昇龍
	C	天魔豪斬空
リュウ	A	真空波動拳
	B	真空竜巻旋風脚
ケン	A	昇龍裂破
	B	神龍拳
春麗	A	千裂脚
	B	覇山天昇脚
	C	気功掌
サガット	A	タイガーキャノン
	B	タイガージェノサイド
	C	タイガーレイド
アドン	A	ジャガーリボルバー
	B	ジャガーバリードアサルト
バーディ	A	ザ・バーディ
	B	ブルリベンジャー

※元に関しては流派ごとにスーパーコンボがあり、それぞれの流派のときにボタン同時押しで出すことができる

A	弱パンチ+弱キック
B	中パンチ+中キック
C	強パンチ+強キック

※上の表の各ボタンの同時押しにつけたA〜Cは、左の表に対応。Cの技がないキャラはCでもBの技になる



ザンギエフの十字ボタン2回転で出すファイナルアトミックバスターも、ボタン同時押しで簡単に出すことができる。初心者でもOKだ

攻撃こそ最大の防御！連続技をたたき込む好機を見逃すな

最初の1発が決まれば、相手を行動不能の状態にさせたまま、数多くの技を繰り出して大ダメージを与える連続技。ただし相手に接近しなければ、連続技を決めることができない。そこで、ここでは連続技を効果的に決めるための、さまざまな駆け引きを解説する。

連続技は相手の起き上がりに重ねる

各キャラクタは、相手をダウンさせられる技を最低でも1つは持っている。これで相手をダウンさせられれば、相手が起き上がろうとしても何もできない状態を一瞬だけつくることができる。このときが連続技を決めるチャンスだ。相手をダウンさせられる主な通常技は、しゃがみ強キックで出せる足払い。これをいかにヒットさせるかが重要になってくるのだ。

相手をダウンさせろ



連続技の基本は、相手のスキにたたき込むこと。一番いいのは、相手がダウンして起き上がるときだ

相手のガードを上下にゆさぶれ！

相手に攻撃を当てるには、その相手にガードをさせないことだが、そんな訳にはいかない。そこで、立ちガードが必要な技としゃがみガードが必要な技を織りまぜて、どっちのガードをすればいいのか分からなくするのがポイント。これで相手にスキをつくらせるのだ。



ジャンプキックと見せかけ、相手の直前に降りてしゃがみ強キックの足払いを繰り出すなど、ガードの方向を間違えさせるのだ



単調にならないようにしつつ、ペシペシと通常技を上下に織りまぜて攻撃する

ガードを固めてくる相手への対処は

しっかりガードを固めてきて、ZEROカウンターや反撃を狙ってくるような相手に対しては、次に示しているような手段で対応していくようにしよう。

しゃがみガードなら

基本的にジャンプ中の攻撃以外の攻撃は、しゃがみガードで防げる。そこで、連続技をくらいたくないために、しゃがんで固くガードしてくるときもある。そんなときには、さくらのキー入れ中キックなど、地上で出す技でもしゃがみガードできない技を決めよう。



さくらならキー入れの中キックがそれにあたる。ただし、これらの技はスキの大きいものが多い



アドンはキー入れの中パンチ。ほかのキャラクタもキー入れの中パンチや中キックの場合が多い

飛び道具で削る

必殺技ならガードしている相手の体力を、一定量減らすことができる。ガードを固めてくるなら、そのまま体力を削っていける。ただし、近づきすぎてZEROカウンターのエジキにならないように。



ちょっと離れた間合いで飛び道具を連発すれば、大抵はガマンできなくなってジャンプして逃げるハズ。それに合わせて対空技などで攻撃していこう

投げてしまう

投げ技ならガードに関係なく決めることができる。そこで、あえて弱攻撃などで相手をガード状態にしておいて、そのまま投げてしまうという手段もとれる。ただし、かなり近づく必要はあるぞ。



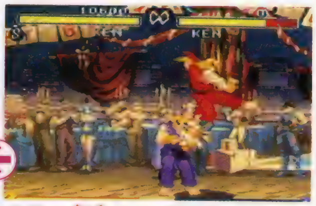
何でもいいから連打の効く技で、わざと相手にガードさせる。そのまま相手をガードさせた状態で固めてしまい…



あとは、相手をポイっと投げてしまえばいい。相手は何もできずに投げられるか、手を出して技を受けることになる

反対側へ回り込む連続技を決めろ

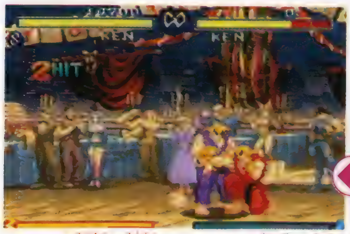
連続技を決める基本としては、相手の背後に回り込むように攻撃をヒットさせてから行うということ。これなら相手に密着することができるし、ガードの方向を相手にわからなくすることもできるのだ。1発でも多くの技を使って連続技を決めるには、この手段で相手に密着させる必要があるぞ。



いざ、相手をダウンさせるなどでスキをつくることができたら、確実に連続技を狙っていきたい。ただし、相手と密着している状態でないと…



連続技の途中で相手と離れすぎてしまい、技がつながらなくなってしまう。そのため、連続技は相手の後ろ側へ回り込むようにジャンプキックを当てていくと



ガード方向を混乱させながら、相手と密着することができる。しかも相手はのけぞっていて動けない。連続技が出し放題だ！

SFC ストリートファイター・ゼロ2

相手の攻撃に対して適切な対処で反撃に移れ!

右ページとは反対に、ここではガードを主体とした闘い方を解説していく。主にリュウやナッシュなど、強力な対空技を持っているキャラクタには有利な闘い方だ。ZEROカウンターも効果的だぞ。



ナッシュのように強力な対空技を持っているキャラクタなら、守りに徹して相手の行動ひとつひとつに対処していくだけで勝つことができるのだ

投げ技のダメージは減らせる

ガードを固めていると、投げられる場合もある。そんなときには、投げ技で捕まった瞬間に、投げ技と同じ操作をしよう。これで投げられたあと、受け身をとってダメージを減らすことができるのだ。しかも、すぐに反撃に移るということもできるぞ。



投げ技で捕まった瞬間、十字ボタンの横方向を押しながら中パンチのボタンを押すと、投げられたあとクルクルっと回転して着地することができるのだ

起き上がりを攻められたときは

もし、必殺技や足払いなどでダウンさせられた場合には、続けざまに強力な連続技をくらってしまう可能性がある。自分で連続技を狙う場合にはいいのだが、自分が受けるとなれば話は別。これだけは、絶対に避けたい状態だ。それを防ぐためには、次に示している方法をとるしかないぞ。

無敵時間のある必殺技で

リュウの昇龍拳などの出始めに無敵状態のある技を、起き上がりと同時に出していく方法がある。ただし、業務用の『ZERO2』は『ZERO』に比べて、無敵状態になる時間が短くなっている。そのため、相討ちになる可能性が高くなっているのだ。これはSFC版にも当てはまるぞ。



起き上がりと同時にコマンドの入力が完了すれば、反撃できることもある

ZEROカウンターで

これが一番有効な手段だと思われる、ZEROカウンターで反撃していくもの。ベガやロレント以外はキックボタンでZEROカウンターを出していきたい。反対に相手をダウンさせられるぞ。



ZEROカウンターのコマンドをすばやく入力。これで相手を逆にダウンさせることができる。今度はこっちの連続技だ

スーパーコンボレベルゲージがたまっているなら、起き上がりにしっかりガードしておき、相手の攻撃を捕まえたら…

最悪ガードだけは

スーパーコンボレベルゲージがたまっていない場合、ZEROカウンターが使えない。そんなときには最悪、ガードだけはしておく。うまくガードができたら、相手と間合いを離して態勢を整えよう。



無敵時間のある必殺技がなかったり、スーパーコンボレベルゲージがたまっていないなら、これを選択するしかないだろう。せめて相討ちに持ち込みたい

ダウン回避の強弱の違い

ダウンさせられた場合には、特殊操作のダウン回避でスキを減らすことができる。ダウン回避は、一部のものを除いた必殺技や、足払いで飛ばされているうちに、ZEROカウンターと同じ操作（ただし、押すボタンはパンチのみ）で、キャラクタが前転しつつ態勢を立て直せるものだ。威力の違いによって前転する距離が違う。その違いをここで紹介しよう。



必殺技や足払いでダウンさせられそうなときには、ダウン回避コマンドを弱パンチボタンで入力

着地した場所で前転して立ち上がる。そのまま間合いを離したままにできる



ダウン回避コマンドを強パンチボタンで入力すれば、前転しつつ相手の後ろ側へ回り込むことができる。ただし、これも、しゃがみ攻撃を出されると負けてしまう



ダウン回避コマンドを中パンチボタンで入力すれば、前転しつつ相手の目の前に降り立つ。すぐさま攻撃に移ろう。ただし、しゃがみ攻撃を出されると負けてしまう

基本戦法



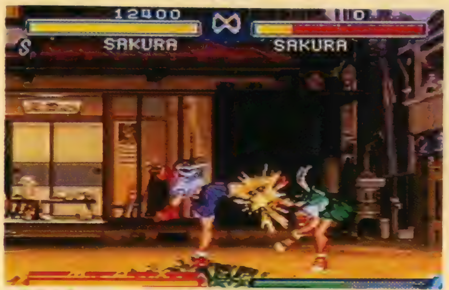
最年少でも技は強力！

さくら

ガードされても反撃されずに済む春一番や真空波動拳など、便利な技の組み合わせがポイントだ。

使い勝手の良い基本技を活用せよ

リュウの戦闘スタイルをアレンジしているさくらは、対空、対地で使う技のパターンもリュウのものとほぼ同じ。しかし、立ち強キックや立ち強パンチ使用時のスキが少なく、通常攻撃を効果的に連続技へ組み込むことができる。基本的には、立ち弱キックや立ち強キック、しゃがみ強キックなどの足技を主体に、咲桜拳などの必殺技をからめて闘うといいだろう。



必殺技よりも、立ち強キックなどの基本技を主体に展開



対空戦では、しゃがみ強パンチのほうが迎撃に向いている。咲桜拳は通常技キャンセルで使うほうがいい



さくらの強キックは、他のキャラの場合よりスキが少ない。立ってもしゃがんでも強さを発揮できるのだ

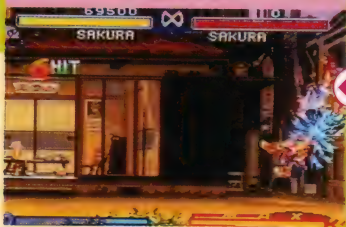


確実にヒットできるなら必殺技を使用。短距離なら、ボタン連打で攻撃力を倍増した波動拳を放つ

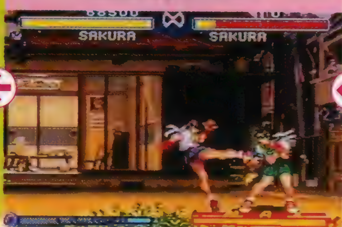
この連続技を華麗に決めろ！

出しやすく効果的なのは、しゃがみ弱キックから立ち弱キックを経由しての強・咲桜拳フィニッシュ。状況に応じて、咲桜拳を乱れ桜などのスーパーコンボに置き換えてみるのもいい。相手が画面の端にいる場合は、波動拳から真空波動拳への連続技が効果的だ。

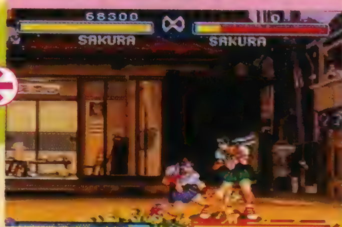
強・咲桜拳



立ち弱キック



しゃがみ弱キック



しゃがみ弱キックは2発でも可。立ち弱キックは2発目をキャンセルして強・咲桜拳へとつなげる。相手の起き上がりをツブせるぞ！

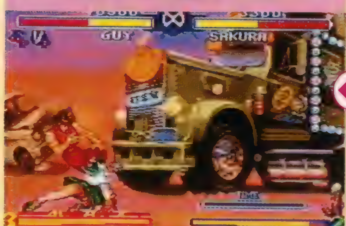
このオリジナル・コンボを決めろ！

さくらの場合、ズバ抜けて強力な組み合わせというものがない。レベル2までの状態なら、スーパーコンボを使ったほうが戦果を挙げられるのだ。オリコンを効率よく使うのならば、レベル3で発動させたほうがいい。

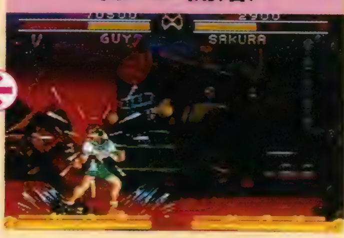
ここで紹介しているオリコンは、しゃがみ強キックで相手を転ばせることから始まる。相手が宙に浮いたら、中・春風脚を繰り出し、弱・咲桜拳をたたき込む。続けざまに強・春風脚と強・咲桜拳を放てば完了だが、技を入力するタイミングはかなりシビア。まずは、強・咲桜拳の4連発で済むオリコンや、しゃがみ強キックから中～強・咲桜拳へとつなぐオリコンで闘いに慣れておこう。

しゃがみ強キックがヒットする間合いからオリコンを発動。出端をくじかれる心配が減る

しゃがみ強キック



オリコン開始！



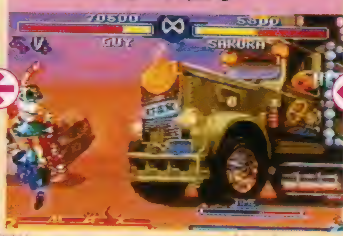
強・咲桜拳



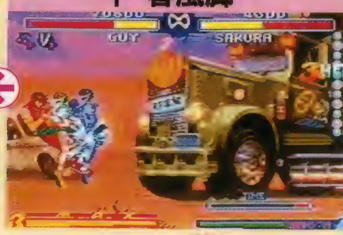
強・春風脚



弱・咲桜拳



中・春風脚



威力が異なる春風脚と咲桜拳を交互につないでいけば完成。ラクそうに見えるが、各技を入力するタイミングがズレると元も子もない。スーパーコンボのほうが効率がよくなるのだ

基本戦法



攻守のバランスは天下一品
リュウ

距離を気にせず闘えて、キャンセル技も出しやすい。シリーズを通じて扱いやすいキャラでもある。

波動拳を組み込む攻撃が闘いの基本

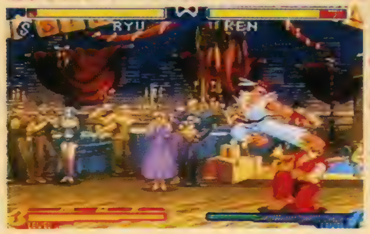
対空攻撃と防御を兼ねる昇龍拳と、遠距離攻撃が可能な波動拳を上手に使うことがポイント。通常技に組み込んだ必殺技を連発して積極的に攻め込んでもいいし、慎重に間合いを取って闘ってもいい。基本的には、離れている相手に波動拳を放ち、相手が攻めてきたら昇龍拳で迎撃するのがベスト。

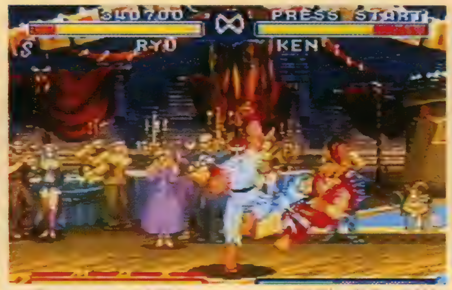


波動拳による遠距離攻撃は欠かせない

攻めても良し、守っても良し

接近戦に挑むときはしゃがみ強キックを中心にして攻める。ガード中に飛び込まれても、昇龍拳を使えば、守りを攻撃に転じることが可能





今までのような強力さはないが、昇龍拳の存在は重要だ

この連続技を華麗に決めろ!

相手との距離が離れている場合に効果を発揮する連続技。まず、相手に向かってジャンプ強キックを当て、即座にしゃがみ強パンチを食らわせる。ラストはスーパーコンボの真空波動拳だが、あるていど相手が弱っていれば、トドメの一撃としての威力を発揮する。

レベル3・真空波動拳



しゃがみ強パンチ



ジャンプ強キック



ジャンプ強キックからレベル3の真空波動拳へ。うまくつなぐことができれば、この連続技がキメ技となる。気持ち良く勝てるのだ!

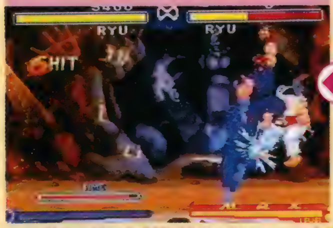
このオリジナル・コンボを決めろ!

レベル3での効果的なオリコンは、大きく分けて2種類。どちらの場合も、リーチの長いしゃがみ強キックからスタートさせるのが基本となっている。

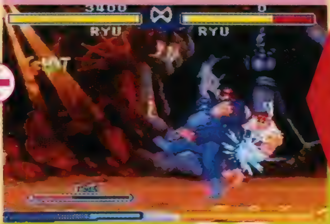
シンプルだが確実性が高いのは、2回目の技に強・波動拳、3回目の技に強・昇龍拳を組み込むオリコン。多少難易度が高いのは、2回目の技に弱・竜巻旋風脚、3回目の技に強・昇龍拳を組み込むオリコンだ。後者の場合、技のヒット数は多いが、弱・竜巻旋風脚が4回続くため、コマンド入力自体はラク。しかし、最後の旋風脚から強・昇龍拳へとつなぐタイミングはキビしい。旋風脚のヒットと同時に入力する必要があるのだ。

より確実に

弱〜強・昇龍拳



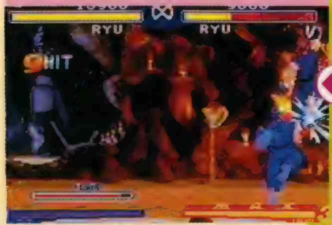
弱・竜巻旋風脚×4



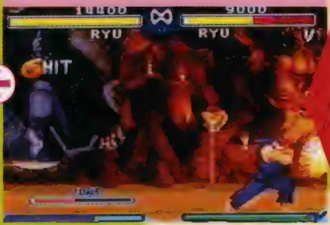
4発目の弱・竜巻旋風脚が入ったら、弱・昇龍拳から強・昇龍拳へとつないでいく

より高度に

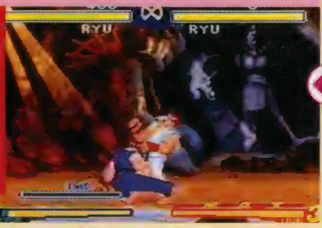
弱〜強・昇龍拳



波動拳×6



しゃがみ強キック



オリコン開始!



波動拳を6発決めたら、弱・昇龍拳、強・昇龍拳へつなぐ。成功率が低いのが難点だ

しゃがみ強キックでスタートするオリコンは、相手の虚を突いて発動できるので便利

基本戦法



昇龍裂破の破壊力が魅力

ケン

ケンの強みは、スーパーコンボの昇龍裂破と神龍拳。レベル3の状態で出すと圧倒的な強さを示す。

攻撃の手を休めず防御の弱さをカバー

基本的な技の構成はリュウとほぼ同じ。能力的には大差ないが、必殺技を出すまでの時間や効果などが微妙に異なっている。オフェンス重視型で、通常技と必殺技を組み合わせたスピーディな戦闘が得意だ。しかし、ディフェンスに弱く、攻め込まれると苦戦するので、闘いでは常に先手を取ること。

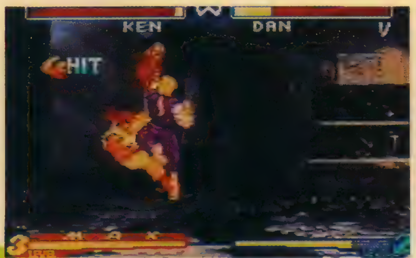


強力かつ派手な技を数多く持っている

猛攻あるのみ!

昇龍拳や基本の足技も使いこなせ





昇龍裂破を使うなら、レベル3までガマン。攻撃範囲が広くなり、最後に相手を燃やせるようになる

攻撃技ではないが、前方転身を使えば相手の反対側に回り込むことができる。奇襲に最適だ



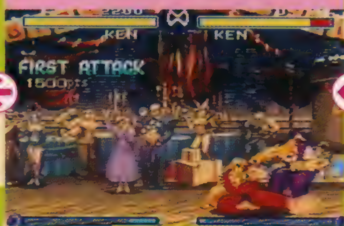
この連続技を華麗に決めろ!

積極的にダメージを与えるなら、ジャンプ強キックからの連続攻撃がおススメ。相手に飛び込んで一撃を浴びせた後、しゃがみ中キックから強・昇龍拳へとつなげればいいのだ。狙いやすいわりに効果が大きく、飛び道具をジャンプで越えたときにも応用できる。

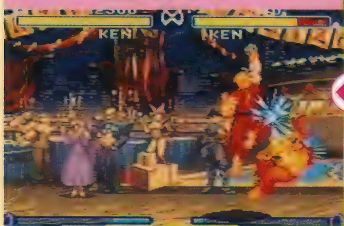
ジャンプ強キック



しゃがみ中キック



強・昇龍拳



ジャンプ強キックで積極的に攻め込んだら、しゃがみ中キックから強・昇龍拳へつなげる。強・昇龍拳は強・竜巻旋風脚でも代用可能

このオリジナル・コンボを決めろ!

まずは決めやすいしゃがみ強キックをヒットさせ、強・竜巻旋風脚から弱、中、強の昇龍拳コマンドを入力する。シンプルなオリコンだが、一瞬の判断が問われる実戦ではかなり使いやすい。

このオリコンの真価は、しゃがみ強キックと強・竜巻旋風脚、弱・中昇龍拳で相手の体力を削り、強・昇龍拳で連続ダメージを与えるという点にある。ラストの強・昇龍拳の入力に失敗すると大幅にパワーダウンし、せっかく組んだ技の意味がなくなってしまうので細心の注意が必要だ。

また、しゃがみ強キックの次に入る技を中・昇龍拳に置き換えてもいいが、その場合は単発ではなく、2〜3回連続のほうがいい。

カウンターを食らわないように注意を払ってオリコン発動。しゃがみ強キックからつなぐ

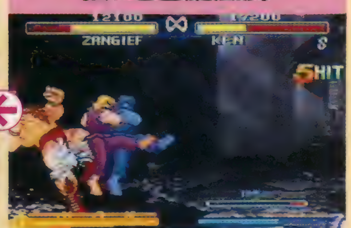
しゃがみ強キック



オリコン開始!



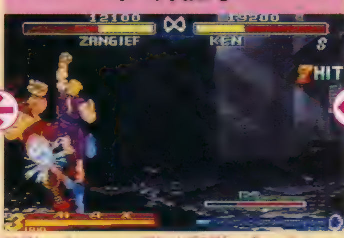
強・竜巻旋風脚



弱・昇龍拳



中・昇龍拳



強・昇龍拳



強・竜巻旋風脚を当て、着地と同時に弱・昇龍拳で浮かせる。中・昇龍拳で追い打ちをかけたら、強・昇龍拳を繰り出してフィニッシュ。昇龍拳を入力ミスで波動拳にしないように

基本戦法

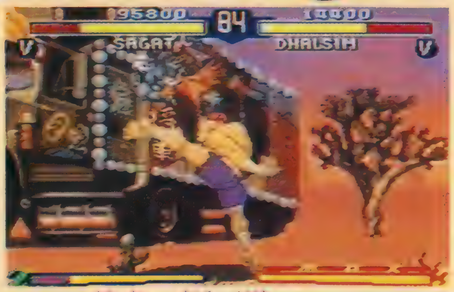


長い足が一番の武器か?
サガット

業務用と比べると、技のつながり方が変わった感じがする。ただし、基本的な闘い方は変わらないぞ。

タイガーショットと長い足を活かせ

タイガーショットとグランドタイガーショットを織りまぜて上下に撃ち分け、また強弱の変化をつけてタイガーショットの飛ぶ速度を変える。これを単調にならないように行い、相手がどう対処していいか分からず飛び込んできたら、立ち強キックやタイガーブロウで迎撃していく。ただし、SFC版ではタイガーブロウの出始めは多少弱く、相討ちになることが多い。



リーチの長い足で、相手の攻撃をつぶしていこう

飛び道具を跳び越えろ!



強弱の威力を織りまぜたタイガーショットと…

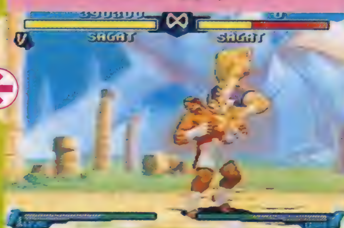


同じく、強弱の威力を織りまぜたグランドタイガーショットでけん制。出すフリというのも手だ

この連続技を華麗に決めろ!

ジャンプ強キックの折り曲げているほうの足をヒットさせるようにし、相手の後ろ側へ回り込む。これで相手と密着することができるので、すかさずしゃがみ中パンチをヒットさせ、これにキャンセルをかけてタイガーレイドを出す。相手の起き上がりに狙っていこう。

ジャンプ弱キック



しゃがみ中パンチ



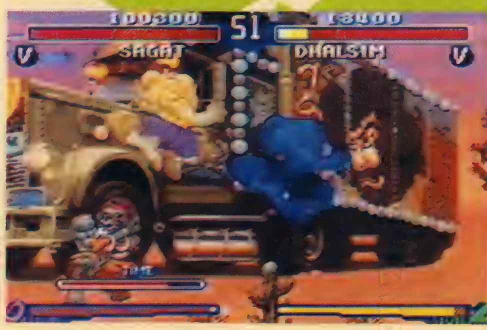
タイガーレイド



しゃがみ強キックで相手をダウンさせ、起き上がりにこの連続技を繰り出していく。タイガーレイドの代わりにタイガーショットも可

このオリジナル・コンボを決めろ!

強力なサガットのオリコンは、次のとおりだ。まず、オリコン開始直後、しゃがみ強キックをヒットさせ、相手を浮かせる。そのあと、すかさず強・タイガークラッシュを5発連続で出して、最後に強・タイガーブロウをヒットさせる。これで相手の体力をゴッソリ奪うことができるぞ。もし、強・タイガークラッシュの5発連続が難しい場合は、3発ぐらいに減らして使うといい。



ゲージのたまりぐあいや、自分の腕前に合わせて強・タイガークラッシュの数を調節して使うようにしよう

相手がのけぞりポーズをとっているスキに

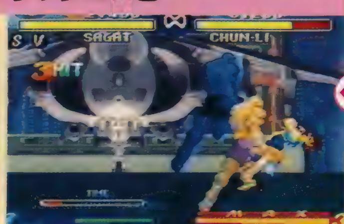
オリコン開始!

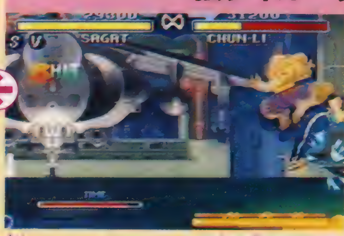


しゃがみ強キック

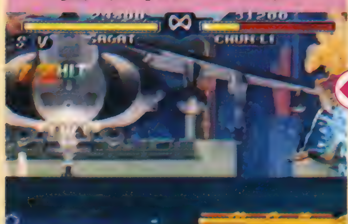


強タイガークラッシュ×5



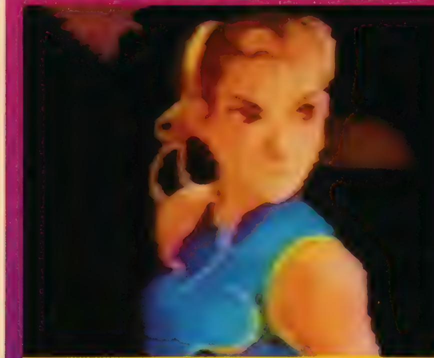


強・タイガーブロウ



しゃがみ強キックで相手を浮かし、すばやく強のタイガークラッシュを繰り出していこう。最後にヒット数の多い強のタイガーブロウを決める。技をすべて入れるのは結構難しいぞ

基本戦法



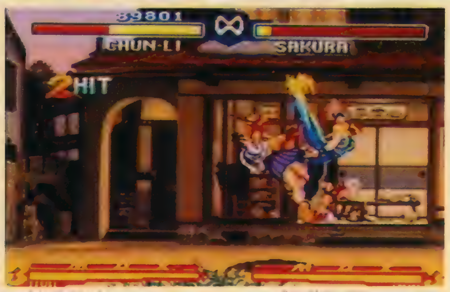
SFC版でも最強の座獲得？

春麗（チュンリー）

業務用ではかなり使い勝手の良かった強・天昇脚。SFC版では、多少弱体化しているかもしれない。

チクチク攻撃して相手を追いつめろ

1発1発のダメージが少ない分、リーチがあって技の出が速い春麗。間合いを離したり、近づいたりして相手をかく乱させながら闘うのがベスト。SFC版では強の百裂脚が出やすく、ボタン連打3回だけで出せる。そこで、気功拳やリーチの長いしゃがみ中キックでけん制して、相手が跳んだら空中投げで対処し、相手を画面端に追いつめて強・百裂脚などを決めよう。



○多少弱体化はしているが、やはり天昇脚は頼りになる



○相手に近づいたら、立ち中キックやしゃがみ弱キックをパターン化しないように、テンポ良く繰り出していく。ガードを固めたら、ポイっと投げてしまおう



○相手を画面端に追い詰めたら、強の百裂脚や下で紹介している連続技を使っていき、相手の体力をガンガン削っていくのだ　相手に攻撃を出すスキを与えるな



○間合いが離れている相手に対しては、気功拳でけん制していく。飛ぶ速度の遅い弱の気功拳を出し、それを追って相手に近づいていくという手も使えるぞ

この連続技を華麗に決めろ！

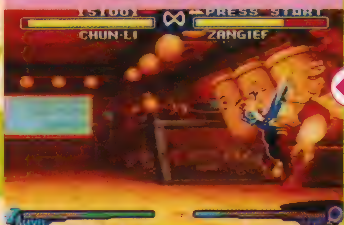
ここでは春麗の使い勝手の良い連続技と、見栄えの良い連続技を紹介する。使い勝手の良いのは左に示した、斜め前に十字ボタンを押しながら強キックで出す鶴脚落から強の天昇脚につなげるもの。これは相手のガード方向をかく乱させることで鶴脚落がヒットするか、鶴脚落がガードされても強の天昇脚で追い打ちをかけられるもの。また、ぜひとも対戦に使ってほしい連続技は、レベル2の千裂脚から強の天昇脚やレベル1の覇山天昇脚につなげるものだ。

飛び道具をけん制しよう

↘＋強キック



強・天昇脚



○相手の飛び道具を先読みしてこの連続技を　鶴脚落がガードされても天昇脚がヒットする

レベル2・千裂脚

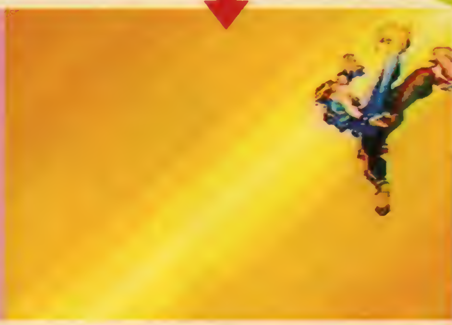


強・天昇脚

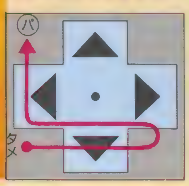


○千裂脚が出ているあいだにタメをつくり、千裂脚が終わった瞬間に次の技につなげるのだ

レベル1・覇山天昇脚



○○覇山天昇脚の場合も天昇脚と同じ。ただし、間違って千裂脚が出ないように、下のようにコマンドを入力



このオリジナル・コンボを決めろ！

春麗の場合、基本技の威力がないので、気功拳や百裂脚を組み入れるとその場に立ち止まってしまうことで、オリコン時の技のつなげ方にバリエーションがもてない。そのなかで、相手が画面端にいることが条件だが、強力で使い勝手の良いオリコンを左に示したぞ。

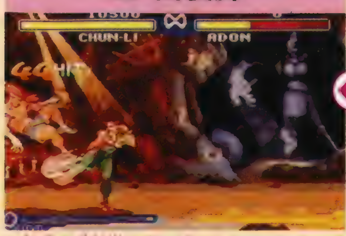
オリコン開始！



しゃがみ強キック



強・百裂脚



○相手を画面端に追い詰めたらチャンス！　このお手軽なオリコンで相手の体力を奪うことができるぞ

基本戦法



我、迎撃の準備あり…

ナッシュ

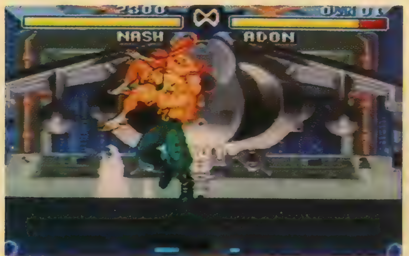
SFC版では、しっかりとタメをつくらないと、タメ系の必殺技を出すことができないようだ。

待ちに入れば強いキャラだが…

ナッシュの必殺技の性能を見ると、ガードを固めながらソニックブームで相手を跳ばせて、空中ガード不可能な弱・サマーソルトシエルで迎撃するのがベストに思える。ただし、ここでは下に示した連続技やオリコンを駆使した、アクティブに攻めるタイプのナッシュを解説していく。



確かに、待ちに入ればナッシュは強い

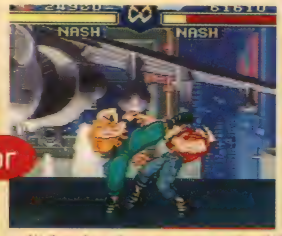


また、ナッシュには対空攻撃のひとつとして、空中投げもある。空中ガードしてくる相手にはこれで

空中ガード不可能の弱のサマーソルトシェルも有効な対空攻撃だ。これをとっさに出せるようにしよう



or

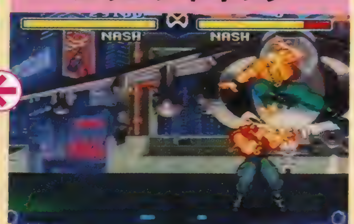


相手が跳び込んできたら、立ち強キックで迎撃。ただし、早めに出さないと相討ちになる場合もある

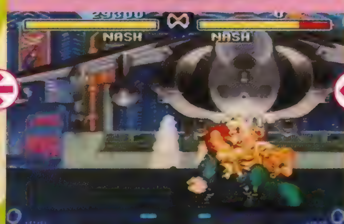
この連続技を華麗に決めろ!

リーチの長いジャンプの中キックで跳び込みながら、十字ボタンを下に押してタメをつくっておき、しゃがみ弱パンチにキャンセルをかけて強・サマーソルトシエルを出す。これをリーチの長いしゃがみ中、強キックやソニックブームでけん制しながら出すといいぞ。

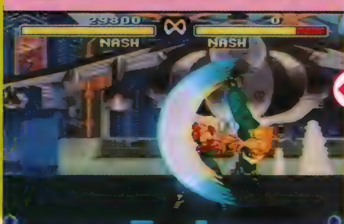
ジャンプ中キック



しゃがみ弱パンチ



強・サマーソルトキック



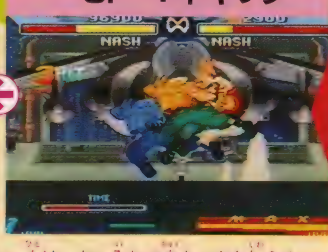
いつでもガードできるように跳び込み、ジャンプ弱キックがヒットしたら十字ボタンを下に押してタメをつくるのがポイント

このオリジナル・コンボを決めろ!

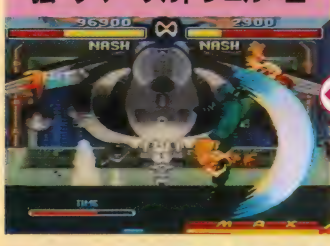
見た目も派手でカッコ良い、ナッシュのオススメのオリコンは、強・サマーソルトシエルを4回連続で出すもの。このオリコンは、強・サマーソルトシエルの前にしゃがみ強キックを加えれば、相手を浮かせてからの空中コンボになって、より効果的なオリコンになるのだ。ただし、サマーソルトシエルを4回連続で出すだけでは、4回目のサマーソルトシエルがヒットしない。すべてヒットさせるためのポイントとしては、2回目のサマーソルトシエルは一瞬だけ出すのを遅らせ、3回目のサマーソルトシエルはナッシュがしゃがむのを見てから出すようにすると、うまくつなげられるのだ。

より確実に

←or→＋中キック



強・サマーソルトシェル×2



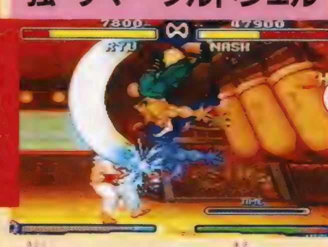
サマーソルトシェルのタイミングがとれない人は、キー入れの中キックを加える

より高度に

オリコン開始!



強・サマーソルトシェル

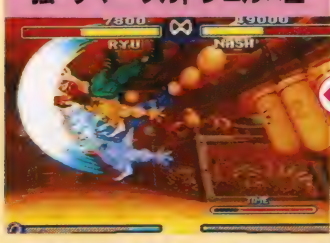


強のサマーソルトシェルの前にしゃがみ強キックを加えるとより効果的だ

強・サマーソルトシェル



強・サマーソルトシェル×2



タイミングをずらしつつサマーソルトシェルをヒット。最後の2発の間は必要ないぞ

基本戦法



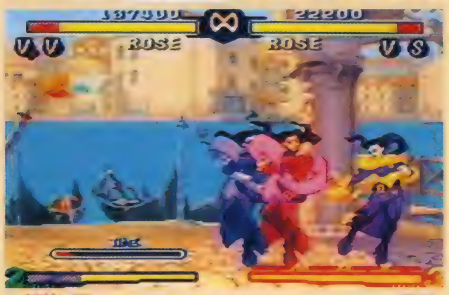
ゲージをためればスゴイわよ

ローズ

ソウルイリュージョンも移植され、ようやく分身してからの連続技の猛襲が可能になったぞ。

すばやく分身して相手の体力を削れ

ローズは、ソウルスパイラルを含んだ連続技やソウルリフレクトで飛び道具を吸い込むなど、スーパーコンボレベルゲージをタメることを念頭において闘うのがポイント。ゲージをレベル3までタメたら、分身が出現して同じ攻撃を繰り返すソウルイリュージョンで怒とうの連続技を繰り出す。または、下に示したオリコンで一気に体力を奪うことができるぞ。



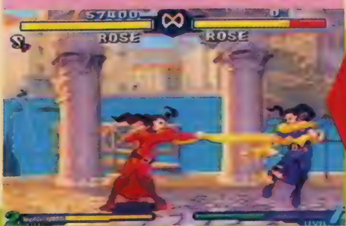
攻撃の要となるソウルイリュージョンもしっかり移植！

この連続技を華麗に決めろ！

相手の起き上がりに、斜め下方向に攻撃判定の強いジャンプ中キックを、折り曲げた足のほうに当てるようにヒットさせる。これで相手の背後に回り込んで密着できるから、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ中パンチをテンポよくヒットさせる。さらにしゃがみ中パンチにキャンセルをかけ、弱のソウルスパイラルを出す。もし、ジャンプ中キックを当て損ねて間合いが離れたら、ソウルスパイラルを強のソウルスパークに変えて使おう。

相手と離れたら

強・ソウルスパーク



相手と離れたら、この技に切り替えよう

ジャンプ中キック



しゃがみ弱パンチ



しゃがみ中パンチ



弱・ソウルスパイラル



ボン、ボン、ボンと目押し（技が出終わった瞬間を確認しながら次の技を出す）でボタンを押して通常技をヒットさせ、スキの少ない弱のソウルスパイラルにつなげるのだ

このオリジナル・コンボを決めろ！

ローズの強力なオリコンとして、しゃがみ強キックから強・ソウルスパイラルにつなげ、さらにソウルスパークを連射するものがある。このオリコンは、使う前に弱のソウルリフレクトで相手の飛び道具を数回吸っておけば、さらに強力なものになる。そのほか、左に示したオリコンも見た目が派手で強力なもの。まずオリコン開始後に、ジャンプ中キック、立ち強キック、立ち中キックとヒットさせる。最後の立ち中キックにキャンセルをかけ、強のソウルスパイラルを2回連続で出す。これで相手が浮くから、立ち強キックで追い打ちをかける。これは2発まで、ヒットするぞ。また、浮いた相手をソウルスルーで投げるのも可。

オリコン発動時の全身無敵状態を活かして対空技をすかし、ジャンプ中キックを当てよう

オリコン開始！



ジャンプ中キック



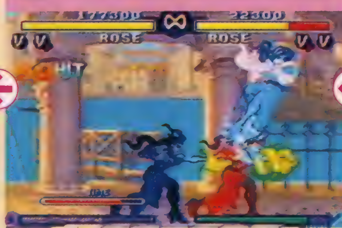
立ち強キック



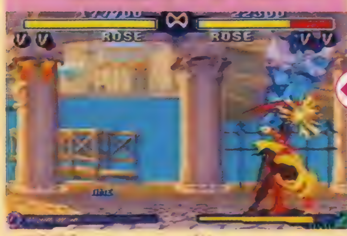
立ち中キック



強・ソウルスパイラル×2



立ち強キック×2



通常技をヒットさせ、強のソウルスパイラルにつなげる。これが2発当たると相手が浮くので、立ち強キックで追い打ちをかける。最後に空中投げの必殺技ソウルスルーで決まりだ

基本戦法



あの強力な頭突きはどこへ…
バーディ

投げ技系の必殺技の性能が、ザンギエフより悪くなったような…。ますます影が薄くなるのか?

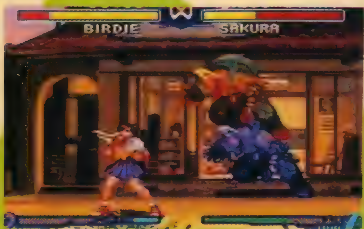
パワー押しで近づきとにかく回せ!

業務用では対空技として強力だった、しゃがみ強パンチで出す頭突きが多少弱体化している。相手と相討ちになる確率が高いのだ。そこでSFC版では、投げ技系の必殺技やブルヘッドの使い方が重要になってくる。最低限、相手のジャンプしてからの攻撃を受けたときに、そのままマーダラーチェーンやバンデットチェーンに持ち込めるようにしておきたい。



↑しゃがみ強パンチで出す頭突き、2発ヒットするのだ

攻撃時に1回転させろ!



↑バーディはオリコンでスーパーコンボレベルゲージを消費するより、こっちのブルリベンジャーのほうを使ったほうが有効なのだ



↑通常技がヒットしているあいだに、十字ボタンを回そう

この連続技を華麗に決めろ!

オフェンス面でも投げ技系の必殺技をガンガン使っていきたい。ジャンプ強キックで相手に跳び込んでいき、着地するまでに1回転のコマンドを完成させる。これで相手を投げることができる。画面の端へ追い込みたいなら、バンデットチェーンのほうを使うと便利。

ジャンプ強キック



マーダラーチェーン



バンデットチェーン



↑画面中央なら、これで画面端に投げ飛ばす

↑相手が画面端にいるなら、ジャンプ強キックからこのマーダラーチェーンにつなげ…

このオリジナル・コンボを決めろ!

バーディの場合はオリコンよりも、スーパーコンボでゲージを消費する場合が多い。それというのも、オリコンの連続技を繰り出すより、強力な投げ技に持っていくほうが有効だからだ。あえてオリコンを使うのなら、オリコン発動中はタメが少なくなる利点を活かし、ブルヘッドを連発するといいだろう。たとえば、相手の攻撃にオリコンの発動を合わせて、相手の攻撃をすからせる。このとき、パンチボタン1つとキックボタン2つ同時押しでオリコンを発動させ、そのまま2つのキックボタンは押し続ける。あとは中パンチ2発とブルヘッドのセットを2回出し、最後に押し続けていたボタンを放してブルホーンを決めるのだ。

↑キックボタンを2つ押し続けながら、ブルヘッドのタメをつくりつつ立ち中パンチを連打

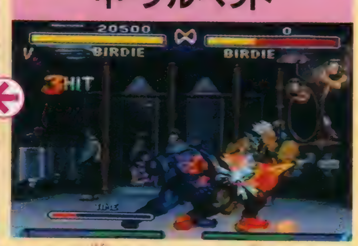
オリコン開始!



立ち中パンチ×2



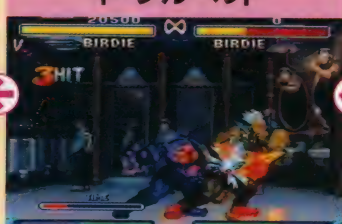
中・ブルヘッド



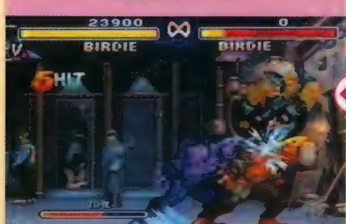
立ち中パンチ×2



中・ブルヘッド



ブルホーン



↑あとは、十字ボタンを左右に押していくだけで、中パンチ連打と中・ブルヘッドを次々とヒットさせられる。最後に押し続けていたキックボタンを放してブルホーンを出そう

基本戦法



挑発だってサイキョー流だぜ

ダン

文句なく最弱のキャラ。際限なく使える挑発が個性を象徴している。熟練者には最適かもしれない？

相手のスキを見て連続技を繰り出せ

中途半端でアクの強い必殺技が多く、距離を置いた相手に対してこれといった攻撃手段もない。遠距離戦では苦戦を強いられるが、ひとたび接近戦に持ち込めば、断空脚や強・我道拳などの必殺技で対等に渡り合えるようになる。

接近戦になったら、しゃがみ強パンチでの対空迎撃や基本の足技を駆使し、スキをついてスーパーコンボやオリコンを繰り出すのだ。

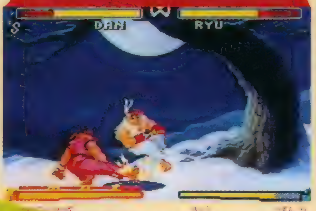


ダンの美点は断空脚！　コレがなければやる気も出ない

勝機を逃すな！

必殺技の攻撃力は決して低くはない　通常技との組み合わせやスーパーコンボとの連係をスマートにこなせば勝てる！





通常技では、しゃがみ強キックが便利

昇龍拳タイプだが、無敵時間がない晃龍拳。ないよりマシの対空迎撃技だが、時おり体が光って無敵時間が付加される



この連続技を華麗に決めろ！

接近戦で効果を発揮するのは、しゃがみ弱パンチからしゃがみ弱キック、強・我道拳へとつなげる連続技。出だしのしゃがみ弱パンチは2連発でも可で、余裕があれば強・我道拳をスーパーコンボのレベル1～3の震空我道拳に置き換え、パワーアップを図れる。

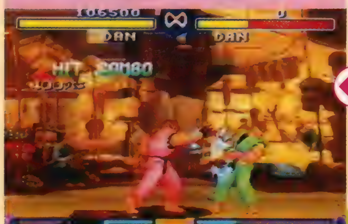
しゃがみ弱パンチ



しゃがみ弱キック



強・我道拳



接近戦で有効な連続技。しゃがみ弱パンチからしゃがみ弱キック、強・我道拳へつなぐのだが、ゼロカウンターによる反撃には要注意

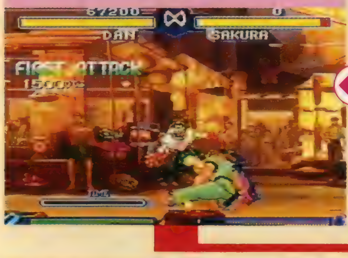
このオリジナル・コンボを決めろ！

相手に不用意に近づかずに発動できるうえ、相手の体力を大幅に奪うことができるオリコンがこれだ。発動の条件はレベル3で、まずしゃがみ強キックを入れて中・断空脚を繰り出す。次に弱・晃龍拳、強・断空脚をヒットさせてフィニッシュに持ち込むが、このうち弱・晃龍拳は2連発で放つことが前提となっているので注意すること。時間をかけすぎると強・断空脚へつなげられないのだ。

接近戦でオリコンを発動する場合は、しゃがみ強キック後、弱・晃龍拳を3～4回連発し、強・断空脚へとつなぐ。相手の位置に合わせて弱・晃龍拳を放つタイミングがネックになるが、クリーンヒットすればダメージは大きい。

ダンの場合もしゃがみ強キックからなので、相手から離れた位置で発動することができる

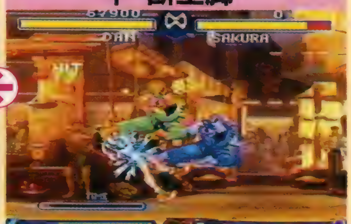
しゃがみ強キック



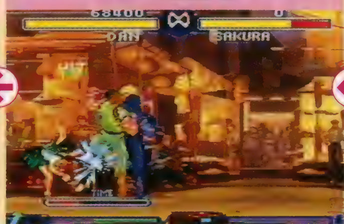
オリコン開始！



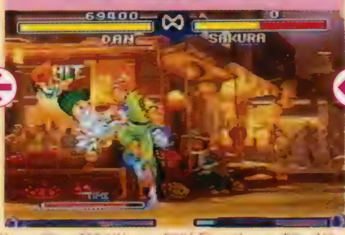
中・断空脚



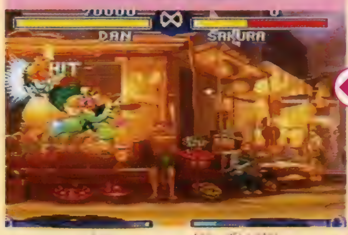
中・晃龍拳



弱・晃龍拳×2



強・断空脚



しゃがみ強キックから中・断空脚はラクに入る。弱・晃龍拳を2回連続で入れた後に強・断空脚をキメるのはスピードが決め手。慣れないうちは弱・晃龍拳の回数を減らして挑戦

ファミマガ64

ランキングBOX

人気ゲームは？売れてるゲームは？知りたい情報が一目でわかる!!

前人気

読者評価

売り上げ

★今回のトップ3★

1	**スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…** 前回の不安を吹き飛ばす、3度目の400点台を獲得
2	**マリオカート64** 高～い壁が前に…。得意の走りで乗り越えにゃ！
3	**ワンダープロジェクトJ2** 再び3位浮上。最近、ポイントが伸び悩んでいるが…

『ドラゴンクエストIII』、30ポイント差で首位を守る！

熱い！ とにかく熱い首位争い。前回『ドラクエIII』に23ポイント差まで迫った『マリオカート64』。今回は、いよいよ首位を奪うかと思われた。しかし、『ドラクエIII』は今まで最高の429ポイントを獲得し、鉄壁のごとく立ちふさがった。『マリオカート64』の399ポイントは決して低くないのだが、やはり、『ドラクエIII』の発売日と価格が決まった影響は大きかったようだ。ところで発売日と言えば、今回は『マリオカート64』が決定している。次回は、さらに激しい首位攻防戦を期待したい。また、今回は『スーパードンキーコング3』にも注目。タイトル発表はかなり急だったものの、初登場でいきなり4位に食い込んできた。さすが、人気シリーズの最新作はあなどれない。今後は『～J2』をおびやかす存在となりそうだ。

今回の注目作

タイトルと同時に発売日と価格が発表された『スーパードンキーコング3』。初登場で4位は見事だが、勝負はこれから。コングパワー全開で上位陣に挑む！



⇧「～3」も前作のようにハードなアクションゲームになりそうだ

Reader's Request TOP 30

前回	今回	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
1	1	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	12月6日・8700円(別)	429
2	2	マリオカート64	N64	任天堂	12月14日・9800円(別)	399
4	3	ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	11月22日・9800円(別)	166
—	4	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	11月23日・6800円(別)	119
10	4	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	11月22日・3900円(別)	119
5	6	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	12月20日・7800円(別)	102
17	7	ヨッシーアイランド64	N64	任天堂	未定・9800円(別)	89
12	8	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	12月6日・8300円(別)	83
8	9	MOTHER3(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	80
38	9	★マーヴェラス～もうひとつの宝島～	SFC	任天堂	10月26日・6800円(別)	80
11	11	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	78
9	12	金田一少年の事件簿(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	75
7	13	実況パワフルプロ野球4	N64	コナミ	'97年2月未定・未定	69
16	14	エフゼロ64	N64	任天堂	未定・9800円(別)	66
6	14	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	N64	コナミ	未定・未定	66
19	16	★ピクロス2	GB	任天堂	10月19日・3000円(別)	64
15	17	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	12月20日・8800円(別)	55
35	18	G・O・D	SFC	イマジニア	12月未定・7980円(別)	42
21	19	ボンバーマン64(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	36
34	20	スターフォックス64(仮称)	N64	任天堂	'97年3月未定・9800円(別)	33
24	20	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	12月未定・9980円(別)	33
41	20	スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	11月29日・7800円(別)	33
—	20	名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	GB	バンダイ	12月未定・3980円(別)	33
—	20	★ヨッシーのパネポン	GB	任天堂	10月26日・3000円(別)	33
23	25	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	12月20日・9800円(別)	30
—	25	ドラえもん(仮称)	N64	エポック社	未定・未定	30
24	25	ああっ女神さまっ	SFC	ケイエスエス	未定・未定	30
46	25	★タワードリーム	SFC	アスキー	10月25日・8000円(別)	30
18	25	同級生2	SFC	バンプレスト	'97年1月未定・7980円(別)	30
26	30	ウルトラドンキーコング(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	28

※Reader's RequestはNo.9のアンケートハガキ1000通を10月24日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo.10の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

Reader's Ranking '96

今回の対象ソフトは14本。この中で一番の注目は、やはりN64の新作『ウェーブレース64』だろう。N64では4本目にあたるこのソフト。すでに発売済みの3本はN64のハードと同時発売だったため、待ちに待たれた新作と言える。その分、ユーザーの期待も大きかったと思われるが、結果はいかに!? まず各項目のポイントだが、操作性、熱中度、オリジナリティと、3項目で4点台をマーク。総合で『スーパーマリオ64』に次ぐ好成績を収めている。とくに、操作性の評価が高いのが興味深い。微妙な操作が要求される3Dスティックだが、『ウェーブレース64』は見事に受け入れられたようだ。また、今回はその他のソフトが振るわなかった。『マジカルドロップ2』がかろうじて総合で20点台。それ以外は少し残念な結果となっている。

N64 ウェーブレース64

任天堂	9月27日	9800円(別)
レース	総合	23.47(2位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.93(2)	3.96(2)	3.26(3)
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.01(2)	4.10(2)	4.20(2)



アクロバット走行で芸術点を競う、「スコアアタック」モードが熱い!

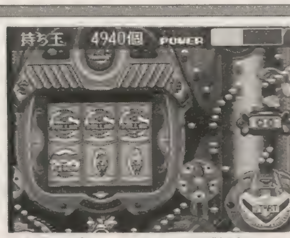
SFC ウィザードリィ・外伝IV

アスキー	9月20日	8000円(別)
ロールプレイング	総合	19.00(135位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.28(124)	3.44(70)	3.11(115)
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.83(176)	3.33(106)	3.00(152)

★魔法のグラフィックがカッコイイ! とくに「バデュマス」の梵字が最高。東洋風の雰囲気もなかなかいいと思った。(愛知県/バッタもん) ★『外伝III』もプレイしていたので、そのときのキャラを使って楽しんでいます。(神奈川県/藤沢市民)

SFC Parlor! Mini3

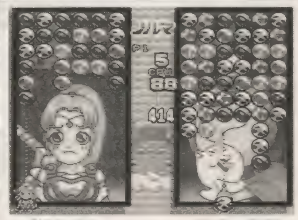
日本テレネット	9月27日	4900円(別)
パチンコ	総合	17.67(175位)
キャラクタ	音楽	買い得
2.94(159)	2.78(173)	2.72(173)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.17(145)	2.94(174)	3.11(129)



豊丸産業の「CR競馬天国優駿篇V」と「ナナシー」を収録している

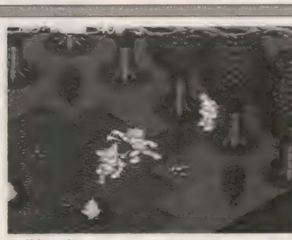
SFC マジカルドロップ2

データイースト	9月20日	7800円(別)
パズル	総合	20.10(93位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.35(112)	3.23(117)	3.13(106)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.35(97)	3.77(38)	3.26(107)


前作に新キャラクタを追加。対戦など、4つのゲームモードを用意

SFC モンスタニア

ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)	9月27日	7800円(別)
ロールプレイング	総合	19.40(123位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.65(66)	3.10(147)	3.00(139)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.40(84)	3.25(128)	3.00(152)


剣を振るといったアクションにパズル要素を組み合わせた戦闘が特徴

SFC スーパーニチブツマージャン4 基礎研究篇

日本物産	9月27日	7500円(別)
麻雀	総合	16.92(180位)
キャラクタ	音楽	買い得
2.42(181)	2.42(181)	2.75(170)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.25(126)	3.00(168)	3.08(132)


大会モードに4つの難易度を用意し、初心者でも楽しめるよう配慮

SFC スーパーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記

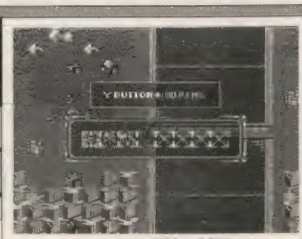
バンダイ	9月27日	3980円(別)
シミュレーション	総合	19.45(121位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.15(137)	3.15(133)	3.30(77)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.30(111)	3.30(115)	3.25(109)



「Gガンダム」がモチーフの6作目。ユニットはガンダムばっかり!

SFC スーパーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記

バンダイ	9月27日	3980円(別)
シミュレーション	総合	18.55(151位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.36(106)	3.00(158)	3.05(131)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.00(167)	3.09(160)	3.05(144)


MSユニットの武装を交換するシステムが追加されたシリーズ5作目

※Reader's Ranking'96は'95年12月以降発売のニンテンドウ64の4本、スーパーファミコンの176本、ゲームボーイの18本、バーチャルボーイの5本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

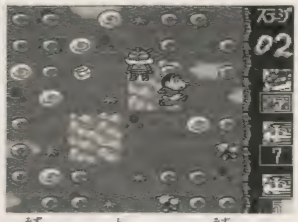
SFC スーファミターボ専用 美少女戦士セーラームーンセーラースターズ ふわふわパニック2

バンダイ	9月27日	3980円(別)
パズル	総合	19.56(115位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.19(135)	3.19(123)	3.13(107)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.44(72)	3.13(155)	3.50(56)

★パズルモードにハマっている。BGMが耳について集中できないので、音を消してプレイしている。キャラクタはマーキュリーが一番だ！（広島県／匿名希望）★前作より操作性がよくなって、価格も安いのでお買い得だ。（神奈川県／菅野孝寿）

SFC スーファミターボ専用 クレヨンしんちゃん長ぐつドボン

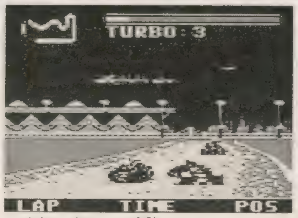
バンダイ	9月27日	3980円(別)
アクションパズル	総合	16.50(181位)
キャラクタ	音楽	買い得
2.75(176)	2.92(168)	3.00(139)
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.50(181)	2.33(181)	3.00(152)



◐水たまりを踏んだときの水しぶきで相手に攻撃するアクションパズル

GB ストリートレーサー

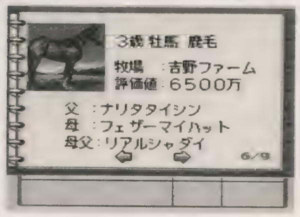
UBIソフト	9月23日	4980円(別)
レース	総合	17.79(20位)
キャラクタ	音楽	買い得
2.57㉑	3.36⑦	3.00⑱
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.93⑳	3.07⑲	2.86⑳



◐他車に対して攻撃ができるレースゲーム。ゲームモードは5種類用意

SFC ウイニングポスト2 プログラム'96

光栄	10月4日	9800円(別)
シミュレーション	総合	18.65(149位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.12(141)	3.29(105)	2.71(178)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.29(113)	3.24(135)	3.00(152)



◐「～2」のシステムはそのままに、データ部分を'96年版に更新したもの

GB SD飛龍の拳外伝2

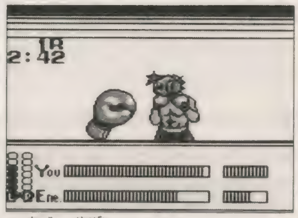
カルチャーブレーン	10月11日	4280円(別)
アクション	総合	19.73(12位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.07⑱	3.07⑯	3.67⑤
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.93⑲	3.67⑨	3.33⑩



◐1対1で戦う対戦型格闘アクション。登場キャラクタは総勢19人！

GB スポーツ・コレクション

トンキンハウス	9月27日	3980円(別)
バラエティ	総合	17.57(21位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.21⑯	3.00⑲	2.71㉑
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.79㉑	2.93㉑	2.93⑲



◐過去に発売されたスポーツゲーム、なんと5本を1本にまとめたソフト

ウェーブレース64

とことんやり込みゲーム評価

今回のお題は『ウェーブレース64』。「波に乗り乗り、気分も乗り乗り！」の爽快なレースゲームだ。このゲームのポイントは、なんといっても水の表現。透明感のあるグラフィックやプレイキャラの浮き沈む動きが、波うつ水の様子を見事に表現している。届いた感想も、その辺の意見が多かった。また、操作には得て不得手があるようだが、3Dスティックの感覚にハマったという人は多かったぞ。

●3Dスティックのグリグリの操作感から離れられない！　一度これにハマると、もうほかのジェットスキーゲームはやれません。しいて言えば、もっとコースの数が欲しかったかなあ。（埼玉県／桐山理恵）

●波がきれいに表現されていて、波に乗っている感じが良くわかる。ゲームモードにスコアアタックをつけたことで、ゲーム性が広がった気がする。ただ2P対戦は駆け引きがあまりないので、ちょっとおもしろみにかける。（愛知県／井保呂信）

●『マリオカート』みたいに、アイテムが使えたらもっとよかった。（愛媛県／岩本浩二）

●波の動きがリアルで、走っているだけでスカッとする。キャッスルシティのステージで、水に映る光がとてもきれいだった。ただ、キャラクタが少ないと思った。（神奈川県／服部つかさ）

●グラフィックが美しく、音もリアルで、プレイしていてノリノリの気分になれる。（鳥取県／森本直樹）

●これまでにない操作感覚、臨場感、派手な動き。美しいグラフィックとアクションが好きなら買って損はないと言える。あえて難点を言わせてもらえば、もうちょっとキャラクタやコースのバリエーションが欲しかった。（大阪府／岡田達也）

みんなの意見を待ってるよ！

リーダーズランキング'96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。次号のお題のソフトは、今回に引き続き『ウェーブレース64』。官製はがきに、『ウェーブレース64』の感想や批評（良いところ、悪いところをなるべく具体的に）と、住所、氏名（あればペンネームも）、年齢、電話番号を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング'96係まで。対象ゲームのイラストも大歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他のソフト（『マジカルドロップ2』など）についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは11月6日（必着）。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人は感想の横に書いておいて欲しい。応募してくれた人のなかから抽選で10名にファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

1週目 週間売り上げ Ranking ランキング 10/7〜10/13

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	32
2	ウェーブレース64	N64	任天堂	31
3	牧場物語	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウエア(パック イン ソフト)	10
4	スーパーマリオ64	N64	任天堂	8
5	Parlor! Mini3	SFC	日本テレネット	8
6	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	7
7	川のぬし釣り2 廉価版	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウエア(パック イン ソフト)	6
7	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	6
9	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	5
9	ボンバーマンコレクション	GB	ハドソン	5
9	Parlor! Mini	SFC	日本テレネット	5
9	モグラ〜ニャ	GB	任天堂	5
13	役満	GB	任天堂	5
13	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	5
13	パネルでポン	SFC	任天堂	5
16	星のカービィ2	GB	任天堂	5
17	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	4
17	マリオのピクロス	GB	任天堂	4
17	磯釣り離島編 廉価版	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウエア(パック イン ソフト)	4
17	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	4

今週はGBで2本の新作が発売されている。しかし、2本ともランキングには現れなかった。というわけで、上位にあわただしい変化はなし。前の週に引き続き、2強が目立つランキングとなった。



○3週目で連続首位にストップをかけられた『ウェーブレース64』。まだまだ上位にいてほしいところだが?

N64 『ウェーブレース64』が、実に1ポイント差に泣き、2位に転落。毎週のポイントの減り方から考えて、首位返り咲きは難しそうだ。やはり、N64としては、超強力タイトル『マリオカート64』の発売が待たれるところ。

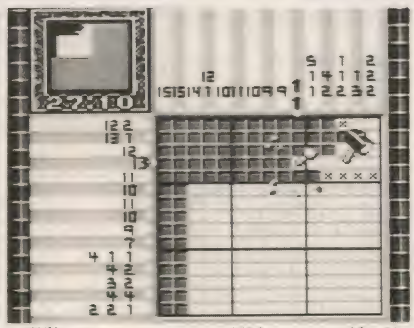
SFC 『牧場物語』は、今週も再販売の売り上げで3位と健闘。同じく、『実況パワフルプロ野球'96〜』も、再販売の影響でひさしぶりにランキングに姿を見せている。また、先週3位に初登場の『Parlor! Mini3』が、5位に踏み止まっている。

GB 『ポケモン』は、まだ品切れの状態を完全に回復したわけではない。しかし、この強さ。『ウェーブレース64』との戦いを持久戦で制し、見事、2週間ぶりの首位奪回を果たしている。

2週目 週間売り上げ Ranking ランキング 10/14〜10/20

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	33
2	★ピクロス2	GB	任天堂	31
3	ウェーブレース64	N64	任天堂	22
4	テトリス	GB	任天堂	11
5	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	10
6	牧場物語	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウエア(パック イン ソフト)	7
7	★サラブレッドブリーダーIII	SFC	ヘクト	6
8	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	6
9	スーパーマリオ64	N64	任天堂	5
10	Parlor! Mini3	SFC	日本テレネット	5
11	桃太郎コレクション	GB	ハドソン	4
11	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	4
13	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	SFC	任天堂	4
13	磯釣り離島編 廉価版	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウエア(パック イン ソフト)	4
15	モグラ〜ニャ	GB	任天堂	3
15	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	3
17	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	3
17	ぷよぷよ	GB	バンプレスト	3
17	パネルでポン	SFC	任天堂	3
20	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	3

今週はSFCで2本、GBで1本の新作が発売されている。そのうち、GBの1本がランキングに強烈なアタックをしかけてきた。その結果、上位の状況は2強から3強へと移行している。



○堂々2位の『ピクロス2』。獲得ポイントも申し分ないが、さすがに『ポケモン』の壁は厚かったようだ

N64 新作の奇襲を受けて『ウェーブレース64』は3位に。しかし、ポイントダウンはわずか。一気に転落しないあたりは、さすがN64ソフトと言える。今後の底力に期待したい。

SFC 新作の『サラブレッドブリーダーIII』が7位にランクイン。しかし、ポイントが低いため、今後のランクインには不安が残る。また、次週は注目の『マーヴェラス』が発売される。初登場で何位をマークするか楽しみだ。

GB 『ピクロス2』が『ポケモン』を落とす勢いで2位に初登場。ゲームの内容や、前作『マリオのピクロス』がコンスタントに売れていることを考えると、今後のランクインも必至。果たして、王者『ポケモン』にどこまで食い下がれるか、次週が見物だ。

※データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

ファミマガジャーナル

INFORMATION / EVENT / GOODS / MOVIE

日本テレネットの「じゃん^{2}バリ^{2}キャンペーン」や「スーパーマリオのスクリーンセーバー」などの情報を紹介

SOFT

「スーパーマリオコレクションスクリーンセーバー」11月25日発売

ユタカが、11月25日にMacintoshとWindowsに、対応するパソコン用スクリーンセーバー「スーパーマリオコレクションスクリーンセーバー」をそれぞれ5800円（別）で発売するよ。この2つはスクリーンセーバーとしての基本的な機能は同じで、マリオと楽しい仲間たちが画面内を自由に動きまわるぞ。それ以外の機能は、機種によって違っていて、Macintosh版はアイコンを好きなキャラクタにすることができる。もう一方のWindows版は、電卓や時計の画面の絵柄を3種類の中から選んで使えるんだ。また、BGMはおなじみのマリオのテーマが、パソコン上で流れるぞ。発売までもう少しあるので待っててね。



左がMacintosh版、右がWindows版のパッケージだよ



マリオたちが画面いっぱいに動くぞ



スクリーンセーバーは6種類あるよ



おなじみのキャラクタがいっぱいだ！

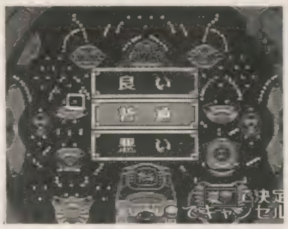
CAMPAIGN

ハワイ旅行やニンテンドウ64が当たる「じゃん^{2}バリ^{2}キャンペーン」

日本テレネットが、SFC版パチンコ実機シミュレーションゲーム発売2周年を記念して、「じゃん^{2}バリ^{2}キャンペーン」を10月25日から11月30日まで実施しているんだ。このキャンペーンは期間内にソフトを買って、クイズに答えるだけで応募できるぞ。キャンペーン対応ソフトは、「京楽 三洋 徳丸 大一 マルボン Parlor／パーラー2」から「Parlor Mini-2」まで全部で6タイトル。キャンペーン期間中はパッケージに対象シールがはってあり、その中に専用ハガキが入っているので、それに必要事項とクイズの答えを書いて送ろう。抽選でA賞「常夏のハワイ4泊6日の旅」、B賞「ニンテンドウ64」が当たる。さらにはずれた人にもWチャンスがあるぞ。詳しくは左の表を参照してね。



「パーラー2」から「パーラー5」までは6980円。「～Mini」シリーズは3980円の特別価格



釘調整が3パターンに調整できるので、実戦で釘の悪い台がわかるようになるぞ

「じゃん^{2}バリ^{2}キャンペーン」内容

じゃん^{2}バリ^{2}クイズ問題（○○に文字を入れる） ヒント：カタカナ

次回発売ソフト『パーラーミニ4』に搭載される機種は「CR大工の源さん」と「CRアラビアンハーレムEX1」です。ますます好調タイムリーな発売で人気のパーラー○○シリーズにご期待ください。

応募方法：「じゃん^{2}バリ^{2}キャンペーン」のシールが貼ってあるソフトを購入し、ソフト内の「じゃん^{2}バリ^{2}キャンペーン」専用応募ハガキに必要事項とクイズの答えを書いて送る。

応募締め切り：11月30日当日消印有効

賞品：A賞 常夏のハワイの4泊6日（20名）　B賞 NINTENDO64（100名）
（※A賞・B賞にはずれた人にも TU-Ka携帯電話（20名）オリジナルテレホンカード（1000名））

応募上の注意
- A賞の常夏のハワイ4泊6日は、日程が1997年2月20日（木）～2月25日（火）で東京・成田発着のみ。
- TU-Ka携帯電話は本体と付属品のみで新規加入料は自己負担。

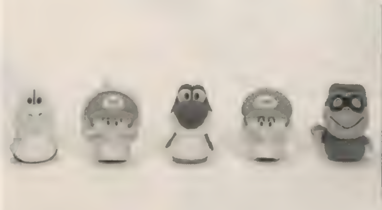
AMUSEMENT

おなじみのゲームキャラクタが「ガチャ王」に登場!!

スタートボタンでランプを動かし、ストップボタンで欲しい景品を狙うバンプレストのアミューズメントマシン「ガチャ王」を知っているかな? 思いどおりにランプが止まらなくて、イライラしている人けっこういると思うんだ。その「ガチャ王」のグッズで、最新の人気のあるものをピックアップしてみたよ。どのグッズもアミューズメントスポットなどで入荷しているので、見かけたらプレイして入手してみよう。



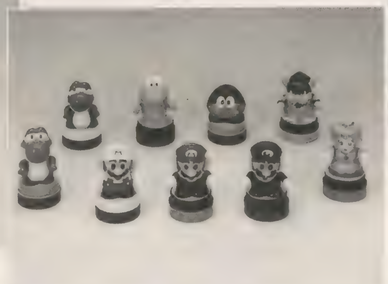
○SDでかわゆいマスコットが全部で10種類



○見かけたらチャレンジしてね



○かばんにつけて友達に自慢しちゃおう



○これはスタンプになっているぞ

プレゼント

- ●「スーパーマリオワールド」スタンプ
- ●「きゃらころヨッシー」マスコット
- ●「爆走兄弟レッツ&ゴー!」キーホルダー
- ●「スーパーロボット大戦」マスコット

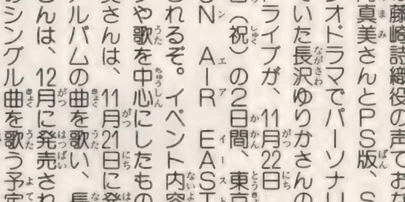
2個各10名

EVENT

「金月真美・長沢ゆりか Joint Live」2日間開催

「ときめきメモリアル」の藤崎詩織役の声でおなじみの金月真美さんとPS版、SS版のラジオドラマでパーソナリティをしていた長沢ゆりかさんのジョイントライブが、11月22日(金)と23日(祝)の2日間、東京・渋谷「ON AIR EAST」で開催されるぞ。イベント内容は、トークや歌を中心にしたもの。金月真美さんは、11月21日に発売されるアルバムの曲を歌い、長沢ゆりかさんは、12月に発売される4枚目のシングル曲を歌う予定だよ。もしかするとゲーム中にいろんな役で出演していた声優さんが応援に来てくれるかも? 詳しくは、下の表を参照。チケットは発売中なので、問い合わせてみてね。

ライブで盛り上がろう!!



○2人の歌やトークが聞けるぞ。ファンの人はチェックしよう

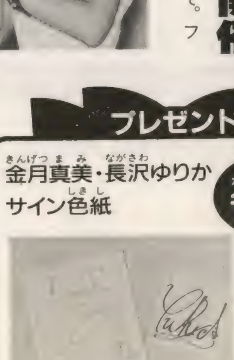
「金月真美・長沢ゆりか Joint Live」内容

公演日:11月22日(金)
18:00開場 19:00開演
11月23日(祝)
①13:00開場 14:00開演
②17:30開場 18:30開演
会場:渋谷 ON AIR EAST
(JR、営団地下鉄銀座線 半蔵門線、京王井の頭線 渋谷駅徒歩10分)
チケット代:3605円(込)
問い合わせ先:☎03-3449-5733
/コナミミュージックエンタテイメント

プレゼント

金月真美・長沢ゆりか サイン色紙

各5名



○どっちのサインが欲しいかちゃんと書いて応募してね

TOPIC

『ときメモ』の藤崎詩織歌手デビュー!!

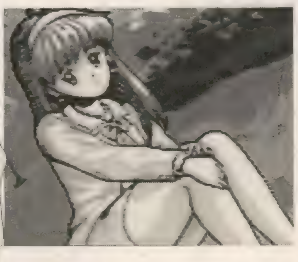
「ときめきメモリアル」の藤崎詩織が12月5日に「教えてMr.SKY」でシングルデビューするよ。このシングルCDの曲はあの財津和夫さんと尾崎亜美さんの2人の手によって1曲ずつ書かれていて、藤崎詩織のイメージにピッタリしたものになっているんだ。どんな曲なのか興味あるよね。詳細はまだ発表されていないので今後の動きに期待しよう。

今後の藤崎詩織の活動予定は、現在ではSS版のミュージックCD-ROMが計画されている。具体的なことは決まっていないが、ファンの人は見逃せないよね。藤崎詩織本人は歌だけでなく、いろんなものにチャレンジしたいとのことだそうだよ。

藤崎詩織プロフィール

本名:藤崎 詩織(フジサキ シオリ)
年齢:17歳、私立きらめき高校2年生
身長:158cm
スリーサイズ:B84・W56・H85
好きな食べ物:スパゲッティ
12月5日に「教えてMr.SKY」で歌手デビュー





○待望の歌手デビューとなった藤崎詩織ちゃん。みんなで応援しよう

CD VIDEO & BOOK

ステレオドラマ ツインビー PARADISE3 Vol.5

●キングレコード/発売中/3000円(込)

CD



文化放送ラジオドラマCD第5弾。初回特典に「ザコピーのNG日記」を収録したCD付。

ストリートファイターZERO2 外伝Part2 ~さくら、もっとも危ない文化祭~

●ビクターエンタテインメント/発売中/2800円(込)

CD



さくらを主人公にした学園ドラマCDの続編。ボーナストラックに出演者のトークを収録。

怪盗セイント・テール ⑨

●ポリグラム/発売中/3800円(込)

VIDEO



TVアニメビデオ化シリーズ第9弾。金持ちの龍太郎に一目惚れされた芽美は龍太郎と交際することになる。

月刊ときめきメモリアル No.4

●キングレコード/発売中/2200円(込)

CD

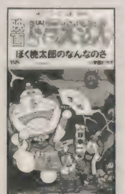


ラジオ形式をとったドラマCDシリーズ第4弾。虹野沙希役の菅原祥子の歌などを収録。

映画ドラえもん ぼく桃太郎のなんなのさ

●ポニーキャニオン/11月7日発売/2480円(込)

VIDEO



'81年の劇場版のビデオ化。町の歴史を調べることになったのび太は、タイムカメラで町を写していると…。

TVシリーズ らんま1/2 ⑲

●ポニーキャニオン/11月7日発売/2800円(込)

VIDEO



TVアニメビデオ化シリーズ第19弾。冬山で修行中の玄馬が遭難した話を聞いた乱馬は捜索に向かう。

アンジェリーク メッセージ コレクション

●光栄/発売中/1200円(込)

BOOK

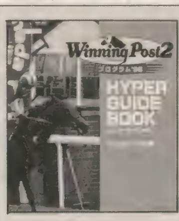


「アンジェリーク」の9人の守護聖たちのメッセージを見やすいように、一覧表にまとめて掲載している。

ウンニングポスト2 プログラム'96 ハイパーガイド

●光栄/発売中/1200円(込)

BOOK



「ウイニングポスト2 '96」の新しい要素を写真で紹介しているほか、種牡馬や繁殖牝馬などのデータを掲載。

SNACK

おまけ入り『がんばれゴエモン』チョコ・キャンディ登場!!

お菓子メーカーのナガサキヤが『がんばれゴエモン』のキャラクタのお菓子を2種類、全国のスーパーやコンビニエンスストアなどで発売している。1つは「がんばれゴエモンキャンディ」で100円(別)。このお菓子には、キーホルダー人形がおまけとして付いている。もう1つは「がんばれゴエモンチョコ」で100円(別)。このお菓子のおまけは、キャラクタの消しゴム人形が入っているぞ。なお、おまけはどちらも10種類あるので、集めてみてはいかが?



◆左が「がんばれゴエモンチョコ」。右が「がんばれゴエモンキャンディ」

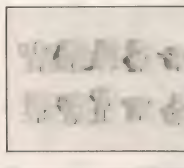
プレゼント

『がんばれゴエモン』チョコ・キャンディのおまけ

各10名



◆ちゃんと色が付いているぞ!



◆10種類を10名にプレゼントするよ

CAMPAIGN

ゲームボーイポケットの当たる「おいしうれしプレゼント」実施中

吉野家が「おいし、うれしプレゼント」キャンペーンを11月11日(月)まで実施しているんだ。どんなキャンペーンかというと、期間中に吉野家の牛丼を1杯食べるたびに応募券が1枚もらえ、希望の賞品に応じた必要枚数を集め、応募ハガキにはって店頭のポストか郵送で送るというもの。コースは3つあり、"1杯でチャンスコース"は、「ゲームボーイポケット」。"5杯でチャンスコース"は「APSカメラ」。"10杯でチャンスコース"は「液晶モニター付きデジタルカメラ」をそれぞれ抽選でもらえる。なお、抽選でもれた人にもチャンスがあり「吉野家牛丼お食事券」がさらに抽選で当たる。1杯の牛丼からチャンスがあるので、この機会に豪華賞品を当てちゃおう。期間が迫っているのでお早めに!

プレゼント

「吉野屋牛丼お食事券(並盛)」

2食分10名

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガジャーナル64編集部No.10ファミマガジャーナルRプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.10のプレゼントの締め切りは11月14日(必着)です。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、当選発表後1~2カ月かかる場合もあります。なお、ジャーナルR内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

ファミマガ64 読者プレゼント

計60本

PRESENT FOR READERS

今号のプレゼント　各30名（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

①N64：ワンダープロジェクトJ2　コルロの森のジョゼット……14
②SFC：スーパードンキーコング3……26

応募のきまり

75ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～②）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは11月14日必着、発表は12月13日発売のNo.13です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません。）
①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
01 スーパーファミコンの記事
02 ファミコンの記事
03 ゲームボーイの記事
04 バーチャルボーイの記事
05 ニンテンドウ64の記事
06 セント・ギガ関連の記事
07 超ウルトラ技
08 マンガ
09 読者投稿のページ
10 超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
11 読み物
12 攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13 サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14 ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
15 その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブ（仮称）について、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 ゲームボーイポケットについてあてはまるものを**16**の項目から選んで番号を書いてください。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、
（5）良い
（4）やや良い
（3）普通
（2）やや悪い
（1）悪い
の5段階です。

●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。
●音楽・効果音　BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。
●お買い得度　ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。
●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。
●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。
●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。
●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。
●数字はマスからはみ出さないように書いてください。
●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照）
●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。
●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例
| 1 | 4 | | 18 |

○良い例
| 1 | 4 | 1 | 8 |

ファミマガ64 No.6プレゼント当選者発表

●モンスタニア
北海道／佐藤辰昌　青森／荒谷隆史　福島／鈴木恭太　千葉／山口晃正　神奈川／河島康人　長野／渡辺研二郎　石川／西田保昭　静岡／高橋征資　愛知／柴田幸典　大阪／西川剛史　兵庫／牧山昌弘　鳥取／岩間信幸　岡山／井上慎二　広島／湯川隆宏　福岡／久田義人

●マジカルドロップ2
岩手／榊原隆弘　秋田／佐藤晴美　福島／相楽直也　群馬／広岡光幸　埼玉／藤田直史　東京／上仙裕一　神奈川／二瓶和昭　長野／大日方祐次　岐阜／日比野純三　静岡／山下将臣　京都／赤塚雄太郎　大阪／高井翔　和歌山／秋田晋吾　鳥取／池本祐樹　長崎／里慎一

●Parlor／Mini3
青森／佐藤司　東京／石崎昌男　神奈川／佐藤光平　新潟／平沢卓也　富山／平林雅己　岐阜／宮本忠　愛知／水野圭輔　三重／竹田貞司　滋賀／土田浩司　大阪／松本哲哉　兵庫／坂本貴昌　和歌山／山本聡　岡山／小野浩司　広島／北原泰弘　香川／野崎和行

●スーパーチャイニーランド1・2・3'
北海道／竹田淳一　岩手／金子俊男　福島／小沼良嗣　東京／中村俊夫　神奈川／面代圭一郎　長野／塚田康範　新潟／波形孝二　福井／加藤雅史　京都／石田哲朗　大阪／衛藤広士　奈良／刀根健豪　島根／今岡秀和　広島／田中伸二　福岡／樋口昌之　大分／広瀬哲也

（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

①ニンテンドウ64

No.	①ニンテンドウ64
0001	雷のごとく～超高速囲碁～
0002	ウルトラドンキーコング(仮称)
0003	栄光のセントアンドリュース
0004	エフゼロ64
0005	カービィのエアライド(仮称)
0006	カメレオン・ツイスト
0007	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
0008	キャバリーバトル3000
0009	ゴルフ(仮称)
0010	金田一少年の事件簿(仮称)
0011	Cu-On-Pa
0012	クライマー(仮称)
0013	クリエイター(仮称)
0014	ゴールデンアイ007
0015	サッカー64(仮称)
0016	Jリーグダイナマイトサッカー64
0017	JリーグLIVE64
0018	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)
0019	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
0020	実況パワフルプロ野球4
0021	シムシティ2000(仮称)
0022	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～
0023	スターフォックス64
0024	スーパーマリオRPG2(仮称)
0025	3D格闘(仮称)
0026	3Dシューティング(仮称)
0027	超空間ナイタープロ野球キング
0028	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)
0029	デュアルヒーローズ
0030	TUROK : Dinosaur Hunter
0031	ドラえもん(仮称)
0032	バギーブギー(仮称)
0033	パワーリーグ64(仮称)
0034	ヒューマングランプリ(仮称)
0035	ブラスト・ドーザー
0036	ブレードアンドバレル
0037	プロ麻雀 極64
0038	ヘクセン
0039	ボディハーベスト(仮称)
0040	ボンバーマン64(仮称)
0041	麻雀(仮称)(イマジニア)
0042	麻雀(仮称)(ビデオシステム)
0043	麻雀MASTER
0044	麻雀64
0045	MOTHER3(仮称)
0046	魔法聖紀 エルテイル(仮称)
0047	マリオカート64
0048	マルチレーシング チャンピオンシップ
0049	ミッション・インポッシブル
0050	森田将棋64(仮称)
0051	ヨッシーアイランド64
0052	リーズン(仮称)
0053	レブ・リミット
0054	64大相撲(仮称)
0055	ワイルド チョッパーズ
0056	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

②スーパーファミコン

No.	②スーパーファミコン
1001	ああっ女神さまっ
1002	あかずの間
1003	糸井重里のバス釣りNo.1(仮称)
1004	ウルトラプロ指南麻雀 兵(つわもの)(仮称)
1005	ガンプル
1006	クーリースカンク
1007	Cu-On-Pa SFC
1008	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～
1009	実戦パチスロ必勝法/TWIN
1010	スーパー人生ゲーム3
1011	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島
1012	スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
1013	すごろく銀河戦記
1014	ストリートファイターZERO2
1015	ダークロウ
1016	同級生2
1017	ドナルドダックのマウイマラード
1018	ドラゴンナイト4
1019	西陣パチンコ3(仮称)
1020	ニチブツコレクション1
1021	ニチブツコレクション2
1022	忍たま乱太郎3
1023	VS.コレクション
1024	Parlor/ Mini4
1025	ピキーニャ
1026	ピノキオ
1027	ファイティングアイスホッケー
1028	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～
1029	プロ野球スター(仮称)
1030	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム
1031	ボンバーマンビーダマン
1032	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!
1033	ミランドラ
1034	桃太郎電鉄HAPPY
1035	リングにかけろ

③ゲームボーイ

No.	③ゲームボーイ
2001	13色対応 カービィのキラキラキッズ
2002	13色対応 クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション
2003	13色対応 ゲームボーイギャラリー (ゲーム&ウオッチコレクション)
2004	13色対応 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る/
2005	13色対応 原人コレクション
2006	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900
2007	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション
2008	13色対応 シェラザード伝説(仮称)
2009	13色対応 スーパーチャイニーズ ファイターGB
2010	13色対応 スーパーブラックバス ポケット
2011	13色対応 スヌーピーの はじめてのおつかい
2012	チャルボ55
2013	13色対応 ドンキーコングランド
2014	13色対応 ナムコギャラリーVol.2
2015	13色対応 パズル忍たま乱太郎
2016	パチ夫くんゲームギャラリー
2017	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-
2018	13色対応 ぽけっとぷよぷよ通
2019	13色対応 ポケットモンスター2金
2020	13色対応 ポケットモンスター2銀
2021	13色対応 ボンバーマンGB3
2022	13色対応 麻雀伝説(仮称)
2023	13色対応 みどりのマキバオー
2024	13色対応 ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!
2025	13色対応 ミニ4ボーイ
2026	13色対応 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
2027	13色対応 桃太郎コレクション2

④バーチャルボーイ

No.	④バーチャルボーイ
3001	アウトオブ ザ デスマウント(仮称)
3002	新日本プロレスリング 激闘伝説
3003	スターシード
3004	バーチャル ダブル役満
3005	バーチャルブロック
3006	バウンド・ハイ
3007	プロテウスゾーン

表2 今号の記事

No.	表2 今号の記事
01	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)
02	NINTENDO64スペースワールド'96速報
03	Jリーグダイナマイトサッカー64
04	ワンダープロジェクトJ2
05	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
06	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
07	スーパードンキーコング3
08	ドラゴンナイト4
09	同級生2
10	桃太郎電鉄HAPPY
11	BUSHI 青龍伝
12	ウェーブレース64 ハイパフォーマンステクニック
13	タワードリーム
14	ストリートファイターZERO2
15	ファミマガ64 ランキングBOX
16	ファミマガジャーナルR (N64メーカーレポート)
17	イマジニア
18	任天堂
19	日本システムサプライ
20	ハドソン
21	アクレイムジャパン
22	エポック社
23	USAホットライン
24	マーヴェラス
25	超ウルトラ技
26	サテラビューステーション
27	RGB MANIAC
28	超新ロックオン
29	超新ホーミング
30	新作ゲームカレンダー

表3 雑誌名

No.	表3 雑誌名
01	ファミマガWeekly
02	週刊ファミ通
03	Game Walker
04	じゅげむ
05	Vジャンプ
06	マル勝ゲーム少年
07	ゲーメストEX
08	月刊ファミ通Bros.
09	64ロクヨン
10	電撃NINTENDO64
11	スーパー64
12	PlayStationMagazine
13	ファミ通PS
14	電撃プレイステーション
15	HYPERプレイステーション
16	THE プレイステーション
17	サターンFAN
18	セガサターンマガジン
19	TECHサターン
20	電撃G'sエンジン
21	LOGIN
22	マイコンBASICマガジン
23	コンプティーク
24	電撃王
25	ゲーメスト
26	Virtual IDOL
27	コミックボンボン
28	コロコロコミック
29	少年ガンガン
30	覇王マガジン
31	週刊少年サンデー
32	週刊少年ジャンプ
33	週刊少年チャンピオン
34	週刊少年マガジン
35	その他

表4 機種名

No.	表4 機種名
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO･GEO/NEO･GEO CD/NEO･GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

「N64はソフトが少ない」とはもう言わせないぞ!

ニンテンドウ N64メーカー最新レポート

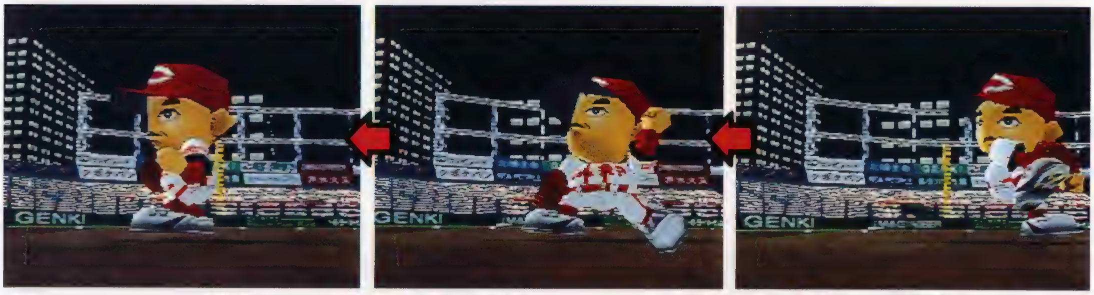
今回はイマジニアの新作タイトルの画面を公開するとともに、全6メーカーのこれから発売されるN64ソフトをレポート

IMAGINEER イマジニア

ポリゴンの箱庭野球場で遊べる

超空間ナイタープロ野球キング

DATA
12月発売予定
9980円
N64 野球 64M
コントローラパック専用
最大4人同時プレイ可



横からみたピッチャーの投球フォームの連続写真だ。滑らかに動いているのがよく分かる。バックの景色もきれいに表現されている



外野自由席

実際に野球を見に行って外野スタンドの応援席に座ると、こんな感じの景色になるだろう



特定の選手のアップ映像

ヤクルトの古田選手をアップで映してみたメガネがとってもキュートでカワイイ



上空からの映像

ナイター照明から照らしだされている光もポリゴンで描かれているのが分かるぞ

フルポリゴン化されたグラフィックと多彩なカメラワークが見どころ

ゲームに登場する選手や球場、細かい設備まですべてがポリゴンで描かれたこのゲーム。視点の切り換えは、打球の高さやその場の状況に応じてコンピュータが処理し、多彩なカメラアングルを見せてくれる。実際のプロ野球中継のカメラ位置を参考にした作りとなっており、それに加えフルポリゴンならではの考えられないカメラワークは、プレイヤーのド肝を抜くこととなるだろう。

満塁ホームラン



デッドボールをくらうと体がコナゴナになるぞ





三振をとり、カッコよくガッツポーズだ!

選手のアクションや演出にも注目

選手のグラフィックは2頭身のキャラで、表情までもが描かれている。選手たちは状況によって多彩なアクションをしたり、リプレイなどの演出でクローズアップされたりする。特に満塁ホームランを打ったときの演出はカッコイイ。

3Dスティックを使った独特の操作法とオリジナルキャラの作成が特徴

3Dスティックを使用することによってピッチング、バッティング時ともに微妙な操作ができるようになった。バットを振る位置や、変化球の曲がり具合の設定、内角に構えているバッターに対し外角にボールを投げたりするなど、細かいテクニックもコントロールできる。より実戦に近い試合展開を演出できるようになったのだ。

三振を狙え! ピッチング編

ピッチャーはまず球種を選択する。選手によって球種の数は決まっていて、3Dスティックの倒す方向で球種を決める。投げてからは、球筋が表示され曲がり具合をコントロールするのだ。



投げられない球種を指示すると首を振るのだ



投げた球の軌道は緑色のカーソルで表示される

ホームランをカッ飛ばせ! バッティング編

バッターには黄色いカーソルが表示されていて、赤色になったときに打てばベストタイミングとなる。カーソルの大きさは選手によって違っていて、イチローのカーソルはやたらデカイぞ。



球の軌道に黄色のカーソルをうまく合わせて…



カーソルが黄色から赤色に変わったらスイング

目的に応じた4種類のメニューを用意

ゲームモードは、純粋に野球を楽しむモードが2種類。それに加えオリジナルキャラを作成するモードと、既存選手やオリジナルキャラを練習させて成長させるモードが用意されている。これらのデータはコントローラパックに保存が可能。収録されているデータは'96年度の最新版のもので、選手はすべて実名で登場するのだ。



今年の日本シリーズの対戦カード。再現するのもおもしろいかもしれない



もちろん4人同時プレイも可能。仲間と集まってワイワイ楽しめるぞ

◆オープン戦

1試合だけで行われる対戦用のモード。最大4人まで同時に遊ぶことができ、対戦したり協力プレイができる。選手には、そのときの調子や能力が設定されているので、考慮してオーダーを決めよう。



選手の調子や守備の適性が画面に表示される



多人数で遊ぶ場合、守備位置を振り分けられる



ピッチャーのデータは球種を知ることができる

◆ペナント戦

プロ野球のペナント戦をプレイし、日本一を目指すモード。試合数を5、25、50、100、130の中から選べる。好きなチームを選択してメイクドラマを演出してみよう。

日本一を目指せ!



自分のひいきにしているチームを選択して、130試合という過酷な戦いに挑め!

◆エディット

オリジナルキャラを作成できるのが、この「エディット」モードだ。投手の場合は投球フォーム、球種の選択、先発型などのタイプが設定できる。野手の場合はポジションや打撃フォームなどが設定でき、また顔や背番号や名前も、好み通りに細かく設定できるのだ。もちろんコントローラパックにデータを保存することもできるぞ。

◆育成

「エディット」モードで作成したオリジナルキャラや、既存の選手を育てるのがこの「育成モード」だ。「投球」「打撃」「外野守備」「内野守備」「捕手守備」の5種類のメニューが用意されていて、好きなものを選んで選手をパワーアップさせることができるのだ。また練習によって、成長の伸び具合に差がでるのだ。

イマジニア今後のN64ソフトラインナップ

マルチレーシングチャンピオンシップ

レース

'97年6月発売予定 9980円

コースの分岐が勝負の分かれ目

ラリータイプのレースが再現されている『マルチレーシング チャンピオンシップ』。注目すべき点は、コースに分岐が設けられていること。オンロードとオフロードのコースをプレイヤーは、状況に応じて選択しながらレースを進めていくのだ。多人数プレイではコース選びの個性が表現され、白熱したバトルが展開されるだろう。



ラップタイム コースを1周走ったときのタイムが表示される。コースの選び方によってはタイムの大幅な縮小も可能だろう。

タコメータ スピードメータ エンジンの回転数、現在の自分の車のスピード、シフトが何速に入っているかが一目で分かるようになっている。

コース コースの全体図を表示していて自分の位置も分かる。1つのコースの中に分岐点がいくつかあるのが確認できる。

魔法聖紀 エルテイル（仮称）

ロールプレイング

発売日未定 9980円

N64初の本格的RPG登場

N64の本格的なRPGとなる『魔法聖紀 エルテイル（仮称）』。中世のヨーロッパをモチーフとし精霊と3人の少年少女が活躍するストーリーとなるそうだ。

画面はまだ開発中のものだがフィールド上のキャラクタや建物、霧の濃淡など、見た目のグラフィックにもこだわって細かく作られていくとのことだ。

中世ヨーロッパが舞台の3D世界



⇧初公開の画面写真だ。開発中の画面ながら、きれいなグラフィックに仕上がっているので期待がもてる

麻雀（仮称）

◆麻雀

思考ルーチンの早さや、ロムカセットの処理速度の早さなど、N64のハードの特性を生かした臨場感あふれる麻雀ゲームが登場。登場するキャラには1人1人個性があり、人間味あふれる打ち方をしてくるらしい。

リーズン（仮称）

◆ボードゲーム

「推理系ボードゲーム」というまったく新しいジャンルのボードゲーム。宝探しをするのか、殺人事件が起こるのか。開発が始まったばかりなのだが、推理しながらシナリオが変わっていくシステムとなるそうだ。

3D格闘（仮称）

◆格闘アクション

3Dスティックの特徴を生かした格闘ゲームとなるらしい。アナログ入力のため、キックやパンチの強弱がつけられたり技が簡単にだせるなど、自分の思いどおりにキャラクタを動かせる格闘ゲームとなるのだろう。

シムシティ2000（仮称）

◆シミュレーション

さまざまなゲーム機に移植された町作りシミュレーション『シムシティ2000』が、N64版として登場する。SFCで発売された『シムシティJr.』のように親しみやすい作りなのか、画面公開が楽しみだ。

NINTENDO ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

任天堂

購入したその日にすぐ対戦が可能

DATA

12月14日発売予定
9800円

N64	レース 96M
バックアップ	
最大4人同時プレイ可能	
コントローラパック対応	

マリオカート64



ソフト単体での発売はナシ

96メガの大容量カセット『マリオカート64』
+
ツートンカラーオリジナル コントローラブロス

なんと9800円!

どんな色になるのか楽しみだね

価格はそのまま9800円でコントローラブロスが付いてくる

発売日が、12月14日に決定した『マリオカート64』にビックリのクリスマスプレゼント!! 価格は9800円のままで、特製コントローラブロスがセットされて『マリオカート64』が発売されることになったのだ。おまけにブロスの色は、現在市販されているのとは別バージョン。ツートンカラーの特別カラーリングだ。これでソフトを購入した瞬間から、『マリオカート64』の最大の魅力である対戦プレイが楽しめるぞ!!



特製コントローラブロスの奪い合いが起きそうだね

任天堂公認イベントが発売直後から開幕

対戦プレイなんかより、究極の走りを極めたいというプレイヤーにもニュースがある!! ソフト発売後から、全国の任天堂エンターテインメントショップを中心に、任天堂公認のタイムアタックイベントの開催が検討されているのだ。コースや期間、景品など詳しいことはまだ決まっていないが、判明しだいファミマガ64誌上で発表していくぞ。



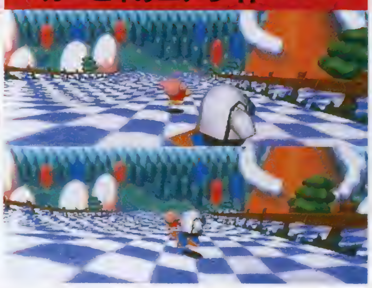
任天堂のN64発売予定タイトルに変更あり

年末から来春にかけて、任天堂のN64ソフトが見えてきた。けど、ちょっと悲しいお知らせ。年内は『マリオカート64』のみ。その後は『スターフォックス64』と『ブラスト・ドーザー』が来年の3月と4月に発売されることになっているだけ…。ただし、これは現時点での状況。来年4月までの発売タイトルがこれで決まったということではない。新たに発売日が決定するソフトもあるのでチェックを忘れずに。

任天堂のN64ソフト
発売予定スケジュール

マリオカート 64	12月14日発売予定 9800円
スターフォックス 64	'97年3月発売予定 9800円
ブラスト・ドーザー	'97年4月発売予定 9800円

カービィのエアライド(仮称)



発売はまだまだ先になりそうだ…

スターウォーズ ~シャドウズ オブ ジ エンパイアー~



意外と早い時期に発売されそうな予感

開発者の求める“舌”の動きとは？

DATA

97年11月発売予定
9800円

N64	アクション 容量未定
バックアップ（セーブ数未定）	
最大4人同時プレイ可	
未定	

カメレオン・ツイスト

★★★★★ JAPAN SYSTEM SUPPLY

日本システムサプライ

画面写真ではわかれへん ゲームのシステムを探ってきたんや〜。

ちょっと変わったキャラクタの『カメレオン・ツイスト』。画面写真からわかるのは、どうやら長い舌を持っているらしいということだけ。あまりの情報の少なさにいても立ってもいられず、大阪の日本システムサプライへGO！　左の開発の方々に話を伺ってきた。



田中 眞さん
企画制作課課長。このゲームのディレクター



中西英之さん
このゲームの、メイン開発プログラマー

なぜカメレオンをキャラクタにしたか

田中眞さん（以下、田中）　まずはやはりあの3Dスティックをどう活用するか、というところから考え始めました。そうするとアナログスティックで舌をグリグリ動かすっていうのはおもしろいのではないかと。それで舌を使うキャラクタとしてカメレオンを思いつきました。実際動いているキャラクタを見ていただくとわかると思いますが、3Dスティックでなかったらこの動きは表現できなかったと思いますね。始めに3Dスティックありき、といったところです。

中西英之さん（以下、中西）　以前から丸とか四角ではなく“線”を使ったようなゲームを作りたいなと思っていました。その“線”の動きをカメレオンの舌にしてみようということになりました。それがちょうど3Dスティックとマッチするような気がしてN64で開発を始めたわけです。実は今回お見せできるサンプルROMを特別に用意しましたので、それを見ながら説明しましょう。

（実際に開発機器上で動くカメレオンを操作しながら）

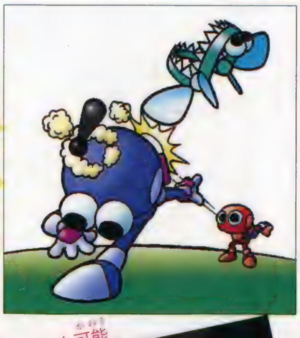
中西　コントローラは、いわゆる“マリオポジション”（笑）で持ちます。えーと正式にはライトポジションですか。3Dスティックはカメレオンの移動と、伸ばした舌の動きの両方を操作します。普段はカメレオンの移動に使います。Bボタンを押すと舌が伸びます。そしてBボタンを押しながら…、（3Dスティックをグリグリ！）こんな感じです。そして舌を伸ばして敵を捕まえることができます。このゲームでは敵を舌で捕まえただけではダメージを与えられません。舌で捕まえた敵を、またほかの敵にぶつけるとダメージを与えられます。Zトリガーでこの捕まえた敵を投げつけることができます。結局、体の移動と舌の操作を同時にするのは無理なので、舌を操作しているあいだはカメレオンは移動できなくなります。この2つの操作をテンポよく切り換えることで、リズミカルな動きもできます。ほかには、Aボタンでジャンプをすることができます。

“舌”の動きを実際に体験してきたぞ！

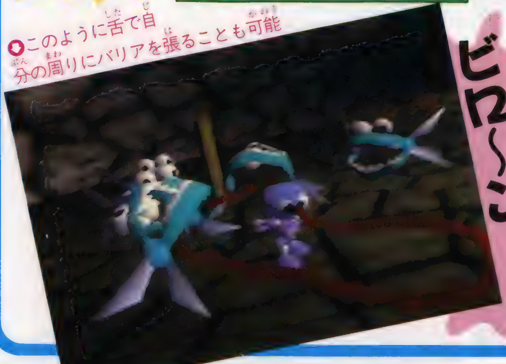
今回、日本システムサプライを訪ねたところ、なんとサンプルROMで遊んでみることができたのだ。キャラクタのアクションだけに限定されたバージョンではあったが、聞くと見るとは大違い。実際にコントローラを持ってプレイしてみてのレポートをしよう。

見た目はあんまりカメレオンに似ていないそのカワイイキャラクタは、3Dスティックの操作でかなりキビキビと動く。そしてBボタンを押すとカメレオンはピタッと止まり、舌を伸ばし始める。Bボタンを押し続けているあいだは、3Dスティックでその長い舌を操作できる。確かにその操作感覚は変わっているけど快感！　舌先まで神経が通っているという感覚なのだ。この舌で周りを飛んでいる敵を捕まえたりするんだけど、ムチで遠くのものを取ったりするのってこんな感じなのかなと思った。アクション自体が楽しいのだ。

舌でつかんでぶつける！



●このイラストのように、捕まえた敵を投げつけてダメージを与える



●このように舌で自分の周りにバリアを張ることも可能



●カメレオンが舌を伸ばし始めた。舌を伸ばしているあいだはカメレオン自身は動けないのだ



●周りの敵は「バイターフライ」と呼ばれているもの。カメレオンを執拗に追いかけてくる

対戦モードはどんな形になる？

田中　今のところ4人同時に対戦ができるということを、目標に調整しているところです。以前4つの色違いのキャラクタイラストを公開していますが、あれは別売りのコントローラブロスの色に合わせられたらおもしろいんではないか、というアイデアから作ってみました。それぞれのキャラクタごとに特性が違うということではありません。基本的にどのキャラクタも同じ特性のものになる予定です。それから画面は4分割で、という方向で検討をしています。分割しない画面でも4人対戦ができるかもしれませんが、これからの調整でどうするか決めるといったところですね。このゲームの場合、カメラのポジションはキャラクタからの視点よりも、操作する舌がよく見えるようなポジションのほうが操作しやすいんです。だからそこら辺の要素を考慮して、カメラポジションや画面構成を決定することになると思いますね。

開発者から見たN64とは

中西　プログラマーからの意見としては…。ほかの次世代機、プレイステーションとかサターンとかとは、ゲームの作り方の傾向が違うなとは感じています。細かい話だと、たとえばN64はマッピングが得意だとか、そのかわり表示できるポリゴン数がZバッファリングを使用すると若干減ってしまうとか、違うところがあります。でもやっぱり、ゲームを作るうえで一番大きいのは、あのコントローラがゲームとの間に直結されているということですね。アナログスティックが標準で付いてるっていうのは大きいです。前にも言ったとおり、3Dスティックで何をやるかというところから始まるわけです。またN64のハード的な特徴として感じるのは、グラフィック面などの瞬間的な処理能力がとても高いということです。ただしその能力を同時に全部は出せないので、シーンごとにここはこういう路線で表現するぞ、とか方針を決めることになります。そうやっていろいろな効果を出しています。

田中　やっぱり3Dという表現を活かすには3Dスティックを使うしかないのかなと、今あらためて感じています。ですから任天堂さんがあれをスタンダードに付けてきたというのは、とても大きな意味があったんだなぁ…と。3Dゲームとしてはまず『スーパーマリオ64』があったわけですよね。あれはやはり強烈すぎました。あのゲームで3D空間の楽しさというものを教わったと同時に、非常に高い壁を突きつけられたなと感じました。『スーパーマリオ64』に代表されるように現在のゲーム開発はかなりの技術力と時間が必要で、映画の制作に近くなったと言えるのではないでしょうか。

N64でなければならなかった理由

中西　以前舌の動きを、別のゲームマシンの8方向スティックで作ったことがあったんですが、8方向スティックでは思ったとおりに舌の操作ができなかったんです。それと比べるとこのN64の3Dスティックだと断然操作感が違いますね。それ以外には4人で対戦をしようと思うと、今までのハードだとわざわざ周辺機器を買ってきて、コントローラをつなげなければならなかったわけですね。N64だと本体にコントローラポートが4つ付いているので、そんなことをしなくて済むというのも有利だと考えました。

田中　ウチの会社は日本でCD-ROMのソフトウエアが出始めたころから、CD-ROMを使用したソフト開発をしています。CD-ROMの特徴はその大きな記憶容量にあるわけですが、ほんとに最初のころには、CD-ROMの500メガもの記憶容量を使いきってソフト開発をしていました。あまりにもまじめに作り過ぎている、ムチャクチャだってよく言われましたが…(笑)。我々の考え方としてはしっかりとしたハードウエアなら、それに適合したしっかりとしたシステム作りをしようということです。そういう観点からN64のハードで注目したのはROMカセットを使用するということです。これの利点は内蔵型のROMやRAMと同じ働きをするわけですね、アクセスタイムとか時間的には。そこで考えたのはこのN64はポリゴンを利用したアクションゲームに、非常に適合した形であるのではないかということでした。ウチではそういうゲームをN64で作ろうということになったのです。これがRPGの場合だと、そのジャンルの性格上大きな記憶容量が必要になるわけです。そこで現時点で我々がRPGを作るとなると、やはりCD-ROMでということになってしまいます。

ゲームの完成は来年夏ごろ？

田中　数字にすると10%。そのように公表しています。ただ、60%といった時点で、ゲーム自体はほぼできていることになります。そのあとのデバッグ作業や難易度の調整、細かな修正などに大きな比重を取っていますので。ゲームを練り込むことにも時間をかけていることになります。現段階の作業としては、3Dの特性をいかにN64上で表現するかということをやっています。

中西　具体的にはキャラクタのアクションを作っているところです。これが本当にゲームとして遊んでおもしろいのかな、と確かめつつ進めています。今のところステージデザインよりも、ゲームの基本的なシステム作りですね。

田中　もちろん別ラインでステージのデザインも進めていますが、ゲーム全体のクオリティというのは核になるシステムで、ある程度得られると思うんです。今は根本的な部分の調整をしています。

はみ出し情報―その❶ 『キャバリーバトル3000』

このゲームは〝キャバリー〟と呼ばれる生命体を操作するレースゲーム。〝キャバリー〟の語源は、古代ギリシャの馬が引く二輪車のこと。ちょっと馬車に似ているみたいだね。乗り物にはエンジンがついていなくて操作はけっこうシビアらしい。今までのレースゲームにない斬新な操作感覚が目標とのこと。



●ちょっとイルカにも似ている〝キャバリー〟。後ろの乗り物は二輪車なのだ

はみ出し情報―その❷ インターネットでRPG

今この会社で試みているのが、インターネットを利用したRPG。これは多くのプレイヤーが通信を通して参加できるという画期的なもの。プレイヤーはそれぞれのキャラクタを操作し、インターネット上のフィールドを冒険するのだ。現実の世界を模倣した〝バーチャル〟な世界が広がっているぞ。



●これが「ライフストーム」という通信参加型RPG

日本システムサプライ ホームページアドレス http://www.titan.co.jp/digipark

復讐を誓う！超人たちの熱い闘い！

DATA

発売日未定
価格未定

N64	格闘アクション 容量未定
未定	
未定	
未定	

デュアルヒーローズ

HUDSON

ハドソン

N64で初の3D格闘ゲームとなるのか 荒廃した未来の地球で巻き起こる肉弾戦

ハドソンが送りだす3D格闘ゲーム。このゲームの特徴は「バーチャルゲーマー」というゲームシステムで、これはプログラムの中に存在する疑似的な人格が、プレイヤーの選んだ対戦相手を操っているというもの。プレイヤーは疑似人格の操作するキャラクタと拳を交えることになるのだ。この疑似人格のシステムはN64の優れた演算能力があるからこそ可能。また、ほかにもN64の持つ性能をいかした要素があると思われ、例えば3Dスティックによる技の出し方などはとても興味深い。

雨宮慶太の描く独特のヒーロー像

キャラクタなどのデザインはSFX特撮映画の分野で名をはせる「雨宮慶太」だ。代表作は〝ゼイラム〟や〝人造人間ハカイダー〟と聞けば、うなずく人もいるであろう。「ヒーロー」と名の付く本作にうってつけのデザイナーだ。



◎「ヒーロー」の呼び名にふさわしい姿

格闘の舞台となる崩壊した未来世界

物語の設定は未来、大分裂を起こした後の地球だ。かろうじて生き残った人類は、自ら斥力を発する特殊な鉱物である「ガイアジスト」を発見した。それを巡って人類は再び争い始め、この争いの中で軍事国家「ゾル」は世界を支配し、圧政をしいていった。そして「ゾル」に復讐を誓った者たちが現れて、「ガイアジスト」からどんな武器も受け付けない戦闘用スーツを開発した。それが彼らが身にまとうビビットな色の戦闘服なのだ。武器となるのは己の肉体のみ。そんな彼らこそ、ゲームの主役たち「ヒーローズ」だ。彼らの「ゾル」に対する闘いが始まる。

◎「ゾル」により創造された人工生命体



◎空手を得意とする元宇宙パイロット

生命を吹き込まれた超人戦士たち!!

連続写真によりキャラクタの動いている姿を紹介。左の写真では「ガイ」と「ゼン」がキレのいいキックを放っている。これらの写真から、己の肉体より繰り出すパンチやキックが彼らの主な攻撃方法となることがわかる。必殺技などの特殊攻撃はどんなものになるのだろうか。



◎◎全身のバネをいかしながら繰り出す、ムエタイ風のスルドイ上段蹴りだ

GAI ガイ



◎◎持ち上げた足を直線的に押し出すとても重そうなキック。当たるとイタイ!?

ZEN ゼン



◎燃えるような赤、真紅の雄姿、敵を血の色に染めろ

彼らはどのように闘うのか？アクションシーンの写真より検証

①〜③の写真をもとに、実際にどのような闘いになるのかを検証してみる。①の写真はしゃがみダッシュだと思われ、おそらく前後に移動しながら相手との間合いを測りつつ、②のような後転などもおりまぜていくのではないか。ただ疑問となるのは③の写真の正面を向く「ガイ」。もしかしたら左右への移動も可能で、『スーパーマリオ64』のように3D空間を360°自由に移動しながら闘っていくのかも。そうなると相手との駆け引きも奥の深いものになりそう。

しゃがみダッシュそして後転だ!!



○しゃがみダッシュ中のモーションと思われる。ほかの移動モーションも見たい



○後転のモーションだが、これは起き上がりなのか、それとも単独の技なのか？



○正面からのショット。これがただのイメージ画ではなく、戦闘中の画面だとすると、移動の自由度はかなりのものかも



○凍てつくような青、青龍の如く、重厚な攻撃に青ざめろ!!

闘いの舞台となるフィールドに秘密が？

飛び蹴りのガードや相手につかみかかるなどのキャラクタ同士が対峙している画面を紹介する。また実際に対戦している画面をよく見ると足元にあるフィールドが微妙に回転しているのがわかる。ステージにも仕掛けがあるのかも。



○打点の高い飛び蹴り。ジャンプ力の賜物だ



○タイムやダメージメーターの表示もすでに入ったゲームシーン！

ここは格闘コロシアムか!?



○下段回し蹴り、地味だが欠かせない基本技だ

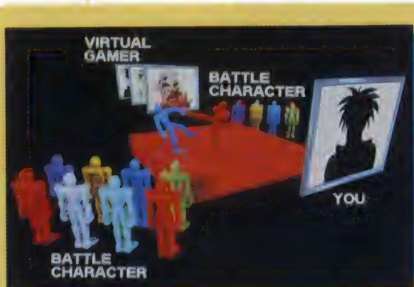


○これは投げ技を出す瞬間か、もしくは「つかみ」の概念がこのゲームにはあるのかも

バーチャルゲーマーっていったい何？

「バーチャルゲーマー」とは選択できるキャラクタとは別に、プログラムの中にいる疑似的な人格を持った対戦相手のこと。彼らは8人いて得意なキャラクタや闘い方などが設定されている。また思考力を持っているので成長もするのだ。1人でゲームをしていたら、彼らが突然乱入してくることもあるのかも。

キミのN64の中に対戦相手はいる！



○キミを待つのはN64に潜む架空の対戦相手たちだ

ハドソン担当者に聞く

「格闘フェチにも突然、グッとくるぐらいのものに仕上げますが、それ以前に"ヒーローホビーマニア"が感涙するような作品に仕上げるつもり。すごいっスよ〜♪」（広報担当／梶野）

現在の開発状況は 33%

ついに見えてきたステージの構造

DATA

発売日未定
価格未定

N64 アクション 容量未定

未定

未定

テュロック
TUROK:Dinosaur Hunter

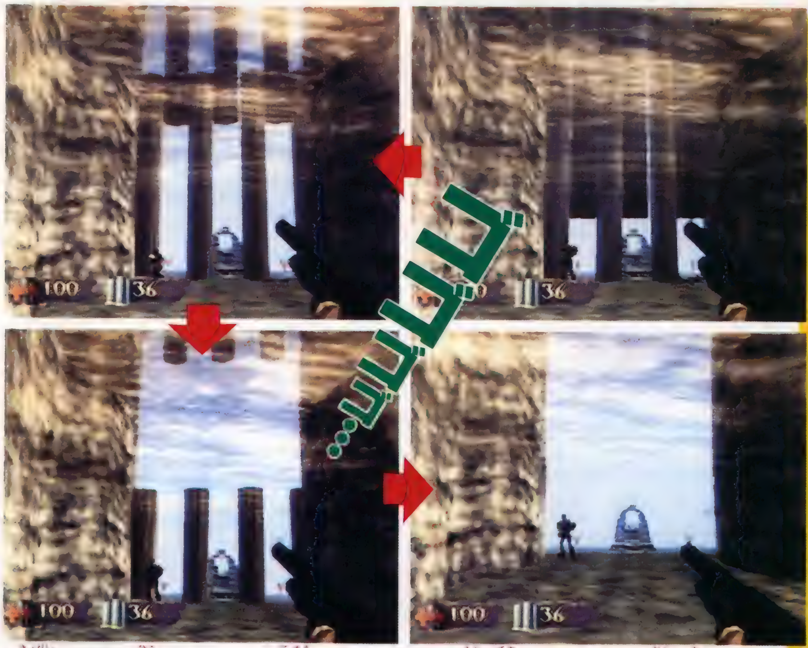
Acclaim Japan

アクレイムジャパン

ロストランドを区分するゲートを発見！

主人公「テュロック」が守る世界「ロストランド」は、ところどころに建てられた「扉（ゲート）」によって複数のエリアに分けられている。今回、そのゲートがまさに開く瞬間と思われる画面を入手することができた。以前も紹介したとおり、ここロストランドは、時間の流れを司る「時の王しゃく」の紛失によって、時間軸に大きな狂いが生じている。まだ明らかになってはいないが、今まで見てきた原始的なエリアのほかに、現代、未来のエリアも存在しているはずなのだ。ひょっとすると、このゲートの向こうには…!?

エリアを隔てる扉が開く!!



巨大なゲートが開いていく。その手前にいるのはゲートを守る敵か？ さらにその奥に見えるモノは…

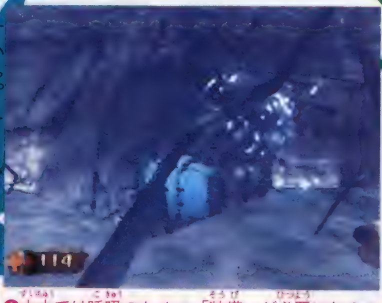


現在見ることができるのは原始の世界のようだ

活動範囲はとてつもなく広大

テュロックは、周囲360度はもちろんのこと、敵を倒すためなら崖の上、水の中、とにかくどこへでも行ってしまう。そして、水中のシーンを収めたのが、左端の写真。どんな目的で水に入るのか？

水中装備は!?



水中では呼吸のための「装備」が必要になる？

上空を制した者が戦いを制す！





敵と正面切って戦ってばかりいては、命がいくつあっても足りません。ときには「地の利」をいかして戦いましょう

主人公の命綱 武器庫の中は？

ゲームの面白さの1つとして、数多くの武器を、場面、敵などに応じて選択していくという戦略性があげられる。10種類以上にもなる武器は、主にエリア内の武器庫から調達する。その内部と思われる場所が、今回公開されたぞ。

強力な武器を使って生き残れ



左に見えるのはショットガン？ 右は防具に見えなくもないのだが…？



弓矢、ピストルなど、敵に合わせてこっちの武装を代えていくのだ

EPOCH

エポック社

海のステージは魚たちがいっぱい

DATA

発売日未定
価格未定

N64 アクション 容量未定

未定

未定

ドラえもん（仮称）

ひみつ道具のおかげで息つぎしなくても大丈夫



ほかのみんなは泳ぐ速度が同じだけど、のび太くんだけやっぱり遅い…

ボスから取り戻したひみつ道具は次のステージへのカギ！

今回、新たに入手した画面によって海中ステージの存在が判明！このステージには、前のステージで入手することができるひみつ道具で初めて行けるようになる。この道具は泳ぎが下手な人でも海中を息つぎなしで、潜っていられるというすぐれもの。そしてこのステージの見どころは、なんといっても複雑な地形。洞くつのような狭い通路などもあったりして、何か秘密がありそうな感じだぞ。

ダンジョンのような場所だが…



ドラえもんの行く先に怪しげな洞くつが…

ほのぼのした魚たちも魔王の手下なのだ

海の中をゆったりと漂っているカワイイ魚たちも、実は魔王の手下たちなのだ。陸ステージにも、モグラやウサギなどの手下がいたが、ここではマンボウやクラゲがドラえもんたちに襲ってくる。そして魚たちを束ねる海中ステージのボスだが、海の中だからといって海の生物とは限らないらしい。どんな秘密を持ったボスが現れるのだろうか。とても楽しみだね。



近寄ったら何だか刺されそうな大きいクラゲくん。どんな攻撃をするのかな？

それぞれ違う道具を使い分け協力プレイ

速く走れる、ジャンプ力があるなど、それぞれ違う能力をキャラが持っていて、陸ステージではそれを発揮できた。しかし海中ステージでは、キャラの能力はそれほど変わらなくなるらしい。そのかわり、キャラごとに違うひみつ道具を持っていて、それを状況に合わせ使っていくらしいぞ。



これはひみつ道具の空気砲。海の中で使える道具はどんなモノなんだろう？

カワイイボクも手下なのだ



マンボウなんてめったに見られない魚を攻撃するなんて、かわいそう



しずかちゃんをまる飲みできそうな感じのイソギンチャク。これも動くのか？



「NINTENDO POWER」誌公式情報をファミマガ64が独占ルートでキャッチ！

U.S.A.ホットライン

アメリカで特に人気の高いスポーツゲーム3タイトルをトピックスで紹介。プレビューでは『ブラストコープス』の新着画面を大量初公開！

マリオがN64をお届け!? 発売後3日間で本体売り切れ

N64は9月29日に北米で公式に発売され、そして3日間で売り切れた。この新しいゲームシステムへの需要は予想以上に大きく、開店してから数10分でN64の在庫を売り尽くした販売店が続出した。ある販売店は1時間半で98台のN64を売ったと報告している。

任天堂はこの発売日のために、ワシントンの巨大な倉庫から35万台のN64を出荷した。そのほとんどはジェット機によって航空輸送されたが、ある輸送便は最新貨物ジェット機、ボーイング757の処女飛行であった。その便には特別ゲストが招待され、記念すべき最初のN64をジェット機に積み込むというセレモニーが行われた。その有名なゲームキャラクタは、セレモニーを終えると丁重に護衛されてタラップを降りていった。

本文中に名前は出ていなかったが、招待されたゲストとはなんとマリオ！　下の写真で見ることができるが、マリオのマスコットが登場してN64の発売記念に一役買ったというわけ。こんな演出がいかにもアメリカらしい。そのおかげかアメリカでのN64販売は、ひとまず順調な滑り出しといえそう。

最後に耳よりな情報を1つ紹介しよう。「NINTENDO POWER」誌によれば、ナムコは野球ゲームと『テイルズ・オブ・ファンタジア』の続編を開発中とのこと。ナムコに直接問い合わせてみたところ「RPGとスポーツゲームは確かに作っているが、タイトルはまだ未定です」とのこと。

（ファミマガ64編集部）



N64の出荷作業をマリオがお手伝い。アメリカ中のファンにN64をアピール！



マリオのVサインでN64の前途も明るい？

今号のPREVIEW 『ブラストコープス』

ファミマガ64発 宮本茂氏インタビュー「NINTENDO POWER」誌に掲載！

いつも「NINTENDO POWER」から受け取るばかりの"ホットライン"だったが、今回ファミマガ64の記事が英語に翻訳され「NINTENDO POWER」に掲載されたぞ。掲載されたのはファミマガ64No.3の「マリオの生みの親、宮本茂氏にインタビュー」の記事。これからもお互いに情報交換をして、ほかでは読めない貴重な情報をどんどんお届けする予定。

（ファミマガ64編集部）



宮本茂氏の写真も載って、4ページの特集記事として掲載されたのだ

NHL、NHLPAとライセンス契約
『ウェイン・グレツキーズ・3Dホッケー』by ウイリアムス

今年いちばん熱く盛り上がるアイスホッケーの試合は、N64『ウェイン・グレツキーズ・3Dホッケー』の中で行われるだろう。このゲームのいちばんの見どころは氷上でのアクションである。その動きはすばやく操作には敏感で、その上すばらしいグラフィックで表示されるのだ。またこのゲームにはNHLとNHLPA（ナショナル・ホッケー・リーグ選手協会）のライセンスが入っていて、ゲーム内に登場するキャラクタはジャージと顔で識別できるようになっている。プレイヤーは好みの選手を次々と切り換えて操作しながら、見事なパッシングやシュートを決めることができるのだ。

このゲームのウリは、NHLで実際に活躍している選手が実名で登場するということ。もしかしたら顔のグラフィックまで、実際の選手のものを取り込むかもしれないのだ。（ファミマガ64編集部）


ユニフォームの細部にまでこだわって再現



この写真では確認できないが、プレイ中のキャラクタにも選手の顔が入るかも



使用する選手の選択画面。実際のプレイヤーの写真が表示されている

驚異のダンクシュート!!
『NBAハングタイム』by ウイリアムス

最近アーケード版でヒットした同名のスポーツゲームが、いずれN64でも遊べるようになる。我々は開発途中のサンプルロムで実際にこのゲームをプレイしてみた。その中には4人の操作可能な特別な選手がいて、いくつかの特殊な動きを披露した。動きもすばらしかったが、そのグラフィックはアーケード版よりも良く見えるほどで、N64はアーケードゲームをよりクオリティの高いものに変換できるということが実感できた。

このコーナーでは初めて取り上げるゲーム。とにかく写真のダンクにはビックリ。実際のバスケットボールを忠実に再現するというより、派手なアクションを楽しむという要素が強いのかも。（ファミマガ64編集部）


このダンクシュートなら百発百中まちがいなし

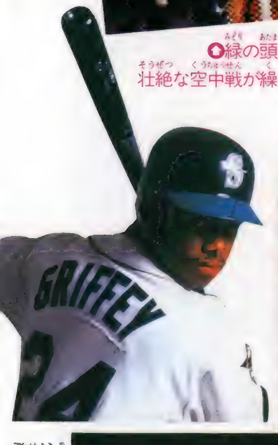
アイム・フライ〜ング!


緑の頭をした選手は飛んでます！壮絶な空中戦が繰り広げられているの図

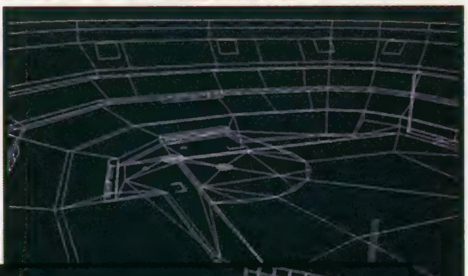
N64の中にスタジアムを建設中
『ケン・グリフィJr.ベースボール』by NOA

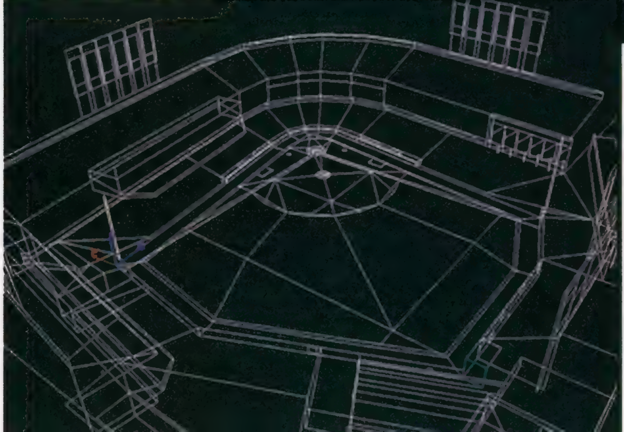
去年から、このゲームを開発しているエンジェル・スタジオ社では、左の写真のような球場のワイヤフレームモデルの制作が続けられている。開発プログラマーのもとには、すべてのメジャーリーグ球場の膨大な数の写真が集められている。プログラマーたちはそれらの写真から球場の正確な寸法を解析し、実際とまったく同じ球場をN64の中に作っている。これらの球場が完成すれば、ゲームは文字どおりメジャーリーグ球場で行われることになるわけだ。フィールドに選手が見えるときは実際に彼らはそこに存在するし、誰かがホームランを打てばボールは本当に球場の外に飛んでいくのだ！

このゲームに関しては、まだゲーム中の画面写真などはまったく公開されていない。今のところアクションの部分よりも、ゲーム内の環境から開発を進めているようだ。とてもリアルなベースボールゲームになりそうな感じがする。（ファミマガ64編集部）



左の選手がこのゲームの主役、ケン・グリフィJr.。彼がN64の中のスタジアムで活躍する日も近い




このワイヤフレームモデルは実際の球場と寸分違わず作られているらしい


この写真に写っているのがエンジェル・スタジオ社の球場建設チーム（？）の面々

注　ここで紹介しているゲームは日本で発売される予定は今のところありません



"核の冬"から地球を救え！

ブラストコープス

日本でのタイトル：ブラスト・ドーザー
日本での発売予定：'97年4月

ブルドーザーだけでなくいろいろな種類の乗り物が登場することが判明。見た目より複雑なゲームシステムについても少しずつわかってきたぞ！

暴走する核兵器輸送車を無害化せよ

そう遠くない将来、強力な核兵器を装備した輸送車により、世界がメルトダウンの危機を経験することになる。輸送車の乗員を死に至らしめた放射能の漏洩は、今やその輸送車の制御をも不可能にしている。この輸送車の死の積み荷を人間の居住地帯から遠ざけ、そして安全に処理するという任務が、爆発物処理のエリートチーム"ブラストコープス"に緊急発令されたのだった…。

メルトダウンの危機



このような惨劇を防ぐのがプレイヤーの目標


この爆発のグラフィックがすごい迫力とのこと。早く実際に見てみたい

複雑になっていく任務内容

プレイヤーは暴走する輸送車が建物などに接触して爆発を起こさないように障害物を破壊し、進路を片づけなければならない。ステージが進むと次第に任務遂行を困難にする要素も加わっていくぞ。

進路を片づける

すべての任務におけるプレイヤーの目標は、進路をきれいに片づけること。最初のほうのステージではこのことに専念すればよい。



とりあえずゲーム序盤は破壊しては片づけ、破壊しては片づけるの繰り返しで任務遂行

パズルを解く

いくつかの任務においてはパズル的な要素が加わる。パワーだけではなく、複雑なパズルを解くための優れた頭脳も必要になる。

例えば深い溝に乗り物を置いて、その上を輸送車が通り抜けるようにするのだ


ボーナスステージ

パラボラアンテナを発見すると、その通信機能を利用したボーナスステージに挑戦できる。さまざまな乗り物の操縦訓練ができるのだ。



ボーナスステージでは、このようなレースをしながら、操縦技術を磨くことができる

ボーナスステージでは、プレイヤーの成績に応じてなんらかのご褒美がもらえることもある


科学者を救出

輸送車を安全な場所に導いた後に最後の任務として、核兵器を無害化することのできる6人の科学者を捜し出さなければならない。

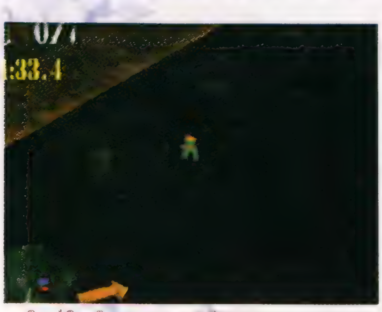

最後の任務は科学者を見つけ出すこと

状況に応じた乗り物を見つけ出せ

プレイヤーは乗り物の外では単なる1人の人間である。このゲームの、破壊そして進路を片づけるという作業のためには、プレイヤーは作業用の乗り物に乗り込まなければならない。プレイヤーは任務内容に合わせてその時点での最良の乗り物を選択する必要がある。

実に多種多様な乗り物が登場

プレイヤーが選択できる乗り物は、実に多くの種類が存在する。そしてそれぞれの能力には差があるのだ。選択の際にポイントとなる能力は、速度、破壊力、そして操縦のしやすさである。この3つの能力を兼ね備えているのが理想だ。しかし実際には破壊力は優れているが速度は遅いとか、破壊力と速度は問題ないが操縦するのが困難であるなど、能力的には一長一短の乗り物がほとんどである。



乗り物に乗っていない状態のプレイヤー

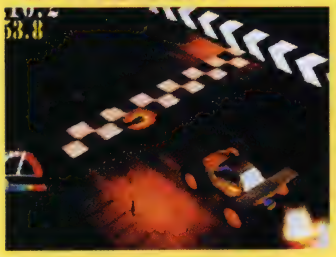
ドーザータイプ

ゲームの序盤ではドーザータイプを使用することになるだろう。このタイプは操縦がしやすく、かなりの破壊力も備えている。そのかわり速度の遅いものが多く、長距離の移動には向いていない。速度が遅いという欠点を補うため、空中輸送機に積み込むことができるものも存在する。

この“RAMドーザー”は最も扱いやすい乗り物である　ゲーム序盤で活躍



“スカイフォール”は空中輸送機とペアで使ってこそ能力を発揮する





“バックラッシュ・ダンプカー”は破壊能力は高いが、操縦がやや難しい

武器搭載タイプ

このタイプは武器を搭載しているときに最大の威力を発揮する。速度も速いものが多く、能力的には理想のタイプでもある。しかしミサイルなどの武器が尽きてしまうと、破壊能力はゼロに等しい。

ミサイルで破壊!



破壊力はすごいがミサイルの残りに注意

この“サイド・ワイプ”はジャッキ・ハンマー・カートリッジを装備するのだ





“ミサイル・バイク”で使用するミサイルは、ステージのあちこちで入手できる

ウォーカータイプ

ウォーカータイプはこのゲームの中で最も進化した乗り物といえる。優秀な速度能力を持ち、ウォーカーだけでもかなりの破壊能力を発揮する。さらにそのウォーカーに適した武器を手に入れると、破壊能力は飛躍的に高くなる。ただし操縦は難しく、かなりの熟練を必要とするだろう。

いちばん単純なタイプのウォーカーである“J-ボム”。操縦が比較的簡単である



“サイクロン・スーツ”はボディは小さいが、パワーとスピードを兼ね備えている





この“サンダーフィスト・プラス”は、武器を装備したとき最大能力を発揮

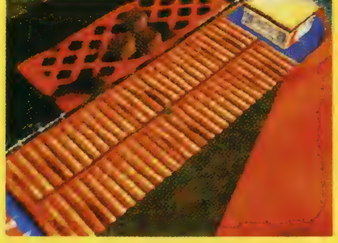
特殊タイプ

ある任務には、そのステージだけで使用できる特別な乗り物も登場する。このような特殊タイプの乗り物をうまく利用しないと任務遂行は困難であろう。このタイプは、プレイヤーをある場所からほかの場所へすばやく移動させる能力や、非常に重い障害物を移動させたりできる能力を備えている。

いくつかのステージでは、このような鉄道貨物で高速移動をする必要がある



このような「はしけ」も登場。橋のない川では橋の代わりの役割を果たす





このクレーンを使って、破壊できない障害物の向こうに乗り物を移動させるのだ

ブルークリスタルを手にするまでをナビゲーション！

要点攻略

第2章までの難所をピックアップ攻略！　さらに第2章までの完全アイテムを網羅!!



マーヴェラス
～もうひとつの宝島～

任天堂　発発中　6800円

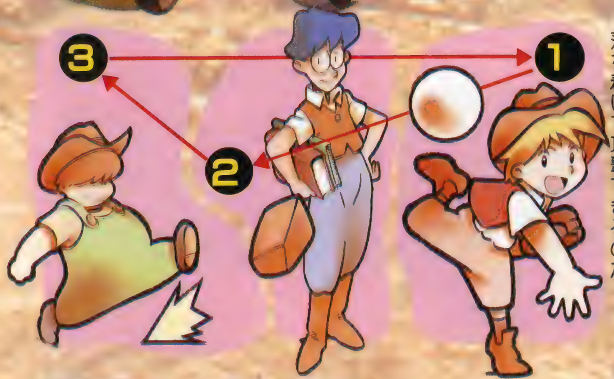
SFC	アドベンチャー 24M
	バックアップ(最大3)

ちょっとした 知っておいて損はない 宝さがしの旅でのテクニック集

キャプテン・マーヴェリックの財宝を、さがすために必要なテクニックはたくさんある。ここでは、知っておいたほうがおトクなテクニックを数点ピックアップした。攻略をするまえに読んでおいたほうが、ずっとゲームを進めやすくなるハズである。

チェック　プレイヤーチェンジの重要性

Rボタンを押すことで、ディオン、ジャック、マックスの順番で操作しているキャラがチェンジする。さらに重要なことは、Rボタンを押したあと、何も押さなければ、敵も動かないのだ。これで、1人が敵をひきつけてたあとも、落ち着いて攻撃できるのだ。



チェック　壁や木にガンガン当たれ

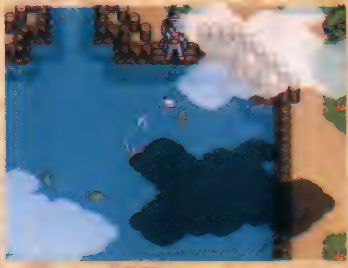
木や壁の上に見えているラックロックは、ダッシュシューズを使って体当たりすることで落ちてくる。また、見えていなくても、隠されているラックロックを見つけることもあるのだ。だから、怪しい木や壁を見つけたら、ガンガン体当たりして行こう。



とりあえずガガーンとぶつかれ。衝撃で木の上のラックロックが落ちてきたぞ

チェック　ツリザオの上手な使いかた

ツリザオは、サカナを釣るためだけの道具ではない。水に浮くアイテムを釣りあげたり、ガケの向こうにあるしかけを引っ張ったりと、便利なアイテムなのだ。また、十字ボタンをキャラ側に入れながらツリザオを投げると近くに投げられるので、サカナが釣りやすい。



できるだけ自分側にツリバリをおろせ。サカナがかかったときには、とても便利だ

ミニゲームでラックロックを荒稼ぎ

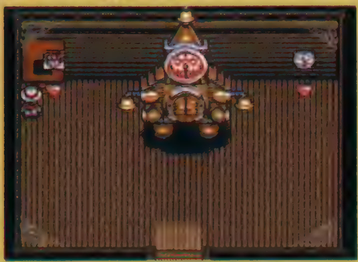
ラックロックは、隠されているものを見つけるだけでなく、ミニゲームでも手に入れられる。

2章のサッカーゲームなどは、簡単に勝つ事ができるのでおトクだ。キーパーの両手が縦になった瞬間に、シュートすればヨイのだ。



何にもなさそうな所にも、このように大量のラックロックが隠されていることもあるのだ

中心のおなかが開いたときがチャンス。この位置にいれば攻撃はくらわない。安全地帯だ





シュートしたボールが奥の手に当たると、ルーレットがまわる。獲得数が変化するのだ

第1章 キャンプ島の夏



第1章のストーリーは前号で紹介しているので、今回はすこし難易度の高い場面をピックアップして解説する。ストーリー部分をカバーするチャートも載せておく。

シナリオ進行表

タキギを集める
①ネズミをつかまえろ
ウィンキーと出会う
船の中の探索
②暗号解読マニュアル
「玉」を手に入れる
③レバーのまわしかた
④高い所のスイッチを押す
先生を助けに行く
⑤池にすてられたカギ
⑥とうせんぼをする猿
⑦トロッコのポイントでは
クリスタルを探す旅へ
⑧大きな扉を開けるには
2章へ

チェック① ネズミをつかまえろ

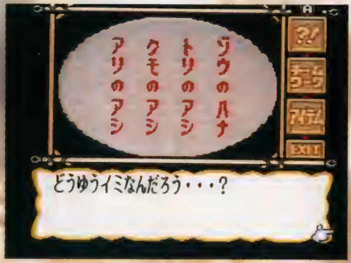
タキギを集めていると、2番テントの右にネズミがいる。このネズミをつかまえるには、少しコツがいる。まず、テントの外の右側に1人配置する。そして、もう1人が、中からつかまえるのだ。



○この位置に1人配置することが、とっても重要なのだ

チェック② 暗号解読マニュアル

船の中のシャッターを開けるには、暗号を入力しなければならない。この暗号だが、船内のいたるところにはってある紙を見ても、数字が反対になっていたりと、チンプンカンプンなものばかりだと思う。だけど、一つだけ違うものがある。左の写真の暗号がそれだ。



○ゾウのハナは1本、トリのアシは2本、クモのアシは8本。では、アリのアシは何本？

チェック③ レバーのまわしかた

このレバーのしくみは、最初の数字が表示されていない状態を0として考える。右にまわすと黒、左にまわすと白の数字が増えていく。黒の2から白の3にするには、左に3回まわすだけではダメ。1度0に戻す必要があるのだ。つまり、左に2＋3回まわすのである。

○このレバーを正しくまわすと、洞窟が現れる。次の冒険が待っているぞ



チェック④ 高い所のスイッチを押す

高い所にあるスイッチを押すには、一度部屋の中心にある像をサーチする必要がある。そして、マックスをリーダーにしてチームプレイを使えば、3人が肩車してスイッチを押すことができる。ここのスイッチは、間違ったものを押すと、罠が作動するので注意。

○ジャックやディオンが下の段になってしまうと、つぶれてしまってダメなのだ



チェック⑤ 池にすてられたカギ

池にすてられたカギは、どんなに水中メガネでさがしても見つからない。なぜなら、すでにサカナのエサになってしまっているからだ。ここは、ツリザオでサカナを釣ってしまうのが正解。1匹や2匹では見つからないかもしれないが、あきらめずに釣っていこう。



○なかなか釣れなくてもあきらめてはいけない。ひたすら、釣り続ける必要がある

チェック⑥ とうせんぼをする猿

一見するとウィンキーにも見えなくもないが、実はニセモノなのだ。ここに来る直前の森で、ミットとボールを手に入れているハズなので、さっそく使ってみよう。まず、猿めがけてボールを投げるのだ。すると、この猿はうしろを向くのだ。しばらくすると、また前を向いてしまうので、うしろを向いているうちにサーチしよう。この猿の背中には、ファスナーが付いているのだ。もちろん、中にはパッチーズがいるのだ。

チェック⑦ トロッコのポイントでは

このトロッコは、パッチーズがジャマをして先に進めない。しかも、パッチーズを退治しに行く道もないので、お手上げのように思われる。しかし、トロッコに乗りながらでも使えるアイテムがあるのだ。離れた所の敵を倒すのに必要なのは、そう、ミットとボールだ。ディオンのアイテムをミットとボールにしてから、トロッコに乗せる。そして、パッチーズがポイントを踏む前に攻撃するのだ。

チェック⑧ 大きな扉を開けるには

第1章もここまでくればいよいよラストに近い。しかし、そのまえに大きな扉を開けなければならない。持ち物の中には、この扉のカギは入っていない。だからといって、カギをさがしに行く必要はないぞ。すでにこの扉は開けることができるのだ。カギ穴が大きいのがヒントだ。わがままな小人ポリーを使って開けるのだ。



○カギ穴に体ごと入ってしまえる、大活躍のポリー

この扉の奥の部屋に行けば船を動かすことができる。一度出港してしまったら戻れないので、しっかりと準備をしておこう。



○うまくボールをパッチーズにぶつける。そうすると、次の段階に進むことができる

ボールを投げろ！

○チャックがおもいっきり見えているぞ。猿のなかみはおなじみの海賊パッチーズなのだ





○かわいそうだが、心をオニにして攻撃する。ま、ニセモノなんだけど

※チェック①はシナリオ進行表の①に対応しています。

第2章 海賊ベンソン

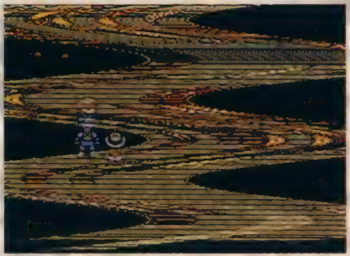


第2章の舞台となるこの島は、水がなくてとても困っている島だ。そして、驚くべきことに、キャプテン・ブルやパッチーズの生まれ故郷なのだ。この章でディオンたちは、クリスタルに導かれて、過去と現代を行ったり来たりすることになるのだ。





過去の世界は、パッチーズやブルたちの子供のころなのでジャマはされない



ブルークリスタルのちからが、ディオンたちを過去の世界へと導いてくれるのだ

子供を助けに死の谷へ

町の西の出口は犬がいて通れないので、とりあえず町の探索をしよう。すると、保安官事務所で死の谷をこえた所に住んでいる、大悪党インディオの娘、シスコにさらわれた子どもを、助け出してほしいと保安官に頼まれる。これで西の出口を通れるようになったので、死の谷に向かおう。



勝手なことをいっているが、見捨てることもできないので死の谷へと向かう



保安官にもらった犬のエサを、受け皿に入れる。すると、犬がどいてくれるのだ



死の谷の洞窟のサソリはボールを2発ぶつけると倒せるのだ

チェック おばけ植物の倒しかた

死の谷の植物は、かたい殻に包まれているので攻撃が効かない。しかし、この植物の茎の先っぽをサーチしてみよう。どうすれば良いのか分るハズだ。すると、花が咲くので、ディオンのボールをぶつけよう。これで先に進める。



まずは、マックスのサッカーシューズを使い、おもいっきり蹴ってやるのだ



そうすると花が開く。ボールをぶつけるか、岩をシュートするかの、どちらかで倒せる

開いた瞬間に攻撃だ!



素早くディオンでボールを投げないと、閉じてしまう

インディオのおはかに花をそなえる

シスコの家に入れば、すべてがぬれぎぬだったことが判明する。そして、シスコからインディオの墓に花を供えて欲しいと頼まれる。そのままではカラスがジャマをしてお墓に近づけないので、いったんカラスをサーチして花を使おう。



あやしい所は徹底的に調べよう。お墓の下のアイテムは、かなり重要なのだ

チェック 謎の写真を見せる人は

お墓の下にあった写真を村人に見せるとアップになる。さらに、インディオやクリスタル、ベンソンなどの情報をきくことができる。水屋のおやじに写真を見せると、暗号の書かれた紙を見せてくれる。この紙を見たらタイムの部屋の隣の、離れに向かおう。

写真左がキャプテン・ベンソン、右がインディオ、そして中央がブルークリスタルだ



タイムの部屋から過去へと旅立つ

タイムの部屋には、入口と同じ仕組みになっている時計がある。この時計を使えば過去と現代を自由に往来できる。そして、過去であることをすれば、現代に戻ってきたときに変化が現れる、といったようなことが起こりうるのだ。



タイムの部屋から出てきたのは、キャプテン・ベンソンだ。今は追う必要ないぞ

チェック タイムの部屋の謎

タイムの部屋にはまぎらわしい時計がたくさんある。これを区別するには、暗号表と同じように長針を動かせばOK。ランプが点灯する時計がタイムワープで使うのだ。このあと、何度もお世話になるものなのでシッカリ覚えておかないと、大変なことになるぞ。





上の暗号は下の時計に対応している。まずは、9：30にあわせよう

保安官事務所に様子を見に行く

過去に来たとたん、マンマート3兄弟にクリスタルを奪われてしまう。まずは、保安官に連行されたインディオの様子を見に行く。



無実の罪でつかまってしまったインディオ、なんとか彼の無実を証明してあげたい

村の各地の水脈を掘りあてる

インディオから水脈探索の依頼を受けた男は、ペンギンが必要だという。ペンギンには水脈を見つけるちからがあるらしいのだ。ディオンたちも水脈を探すことに。

インディオがつかまったままだと、町も水不足になったままだ。ここは一つなんとかしてあげよう





水を掘り当てておけば、現代の町がひ上がってしまうことはないだろう

チェック ペンギンのカップル

ペンギンたちの協力を得るには、カップルを成立させることが必要なようだ。男のペンギンを誘導して規定の女のペンギンの所へつれていってやろう。ここでは、マックスでやると速くてヨイ。

男5に対して女4ということは…



チェック 失恋のペンギン

カップルになれなかったペンギンはディオンたちと行動をともにすることになる。ペンギンは水脈を見つけると、ジャンプして足跡をつけてくれる。水脈を掘るのはすべて過去の世界だ。しかしディオンたちにはまだ、穴を掘る術がないのでしばらくガマンだ。



ペンギンを連れ、町中を歩いてまわろう。3ヵ所に足跡をつけてくれるハズだ

チェック 穴掘りマシーン入手

約束通り男の所へペンギンを連れて行くと穴掘りマシーンの設計図をくれる。材料は現代の水屋にそれらしき物があったハズだ。水屋では値切りすぎると怒ってしまい、かなりの高額でしか材料を売ってくれなくなる。もってけドロボーくらいでやめよう。

設計図が手に入った。急いで現代にかえって、水屋のおやじのところへ急げ



チェック 牛をどかすには

牛が、ペンギンの足跡の上にいつのまにか居座ってしまっている。こいつはちょっとやそっとじゃ動かないぞ。牛をサーチすると鼻の穴のアップになる。穴といえば小人のポリーだ。彼女は、牛の鼻をくすぐって、くしゃみをさせて牛を見事にどかしてしまうのだ。



牛の下にペンギンの足跡があるのだ。ジャマな牛には、さっさとどいてもらおう

ふたたびインディオのところへ

水脈をすべて掘ると、設計図をくれた男が「インディオを助けたければ、保安官の弱点のカエルを手に入れろ」と教えてくれるぞ。

チェック カエルの釣りかた

カエルをつかまえるには、ある程度コツがいる。近づいても、ツリザオに引っかけようとしても、水の中に潜ってしまう。こいつのつかまえ方は、まず、カエルが座っていた所よりも少し上にツリザオを投げる。カエルは1度潜ってしまうが、ふたたび頭を出すので、すこし糸を巻き戻そう。すると、カエルはエサに飛びついてくるので、一気に釣り上げられるのだ。

町に3ヵ所穴を開けないと、カエルはつかまえる事ができないので、注意が必要だ

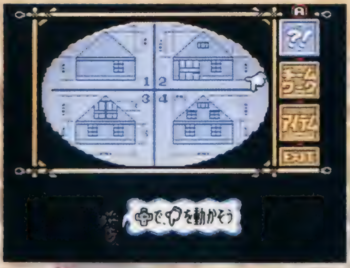




保安官はカエルを見ると逃げ出してしまう。これでゆっくりインディオと話ができる

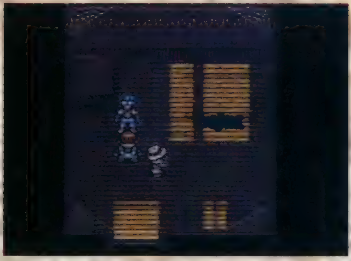
チェック 入口のない家の秘密

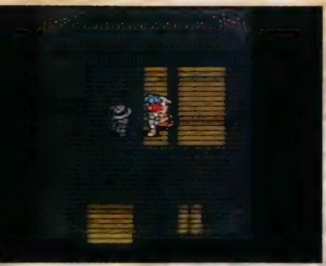
現代で扉のない家があった。その家は、過去ではまだ建築中で、設計士にちゃんと指定すると現代では、指定通り完成している。幽霊が出るとの評判のこの家には、ある男が隠れている。家に入れるようになってから、窓の光を見てみよう。なにやら怪しい影を見つける。この時、ダッシュでガツーンと家を揺らしてしまうと、ベンソンが落っこちてくるぞ。



この中でまともなのは1つしかない。中に入らないと話が進まないのでまじめに選ぼう

天窓にあやしい人影がある。ぜひ、ダッシュしてかべに体当たりをしてやろう





なんと、上から降ってきたのは、キャプテン・ベンソンだ

マンマート3兄弟のアジトへ向かう

インディオの無実を証明するためには、ブルークリスタルが必要だ。ディオンたちはベンソンの協力を得て、マンマート3兄弟のアジトに乗り込むぞ。アジトには、マンマート3兄弟のほかにも敵がいて、ボールを2発当てないと倒せない。しかもコイツらは飛び道具を使うので、注意が必要だ。



回数制限がないので気前よく使える。壁をかたっぱしから爆破してしまおう

チェック アジトの入口

マンマートのアジトに乗り込むには、ペンギン池の前のガケを破壊しなければならない。ベンソンのダイナマイトは無限に使えるので、ドンドン仕掛けて爆破しよう。ダイナマイト2発で穴がアクぞ。



ここがアジトの入口だ。1回の爆破では崩れないので、もう1回セットしよう

チェック アジトへの侵入

すべり台から敵が降りてくるので、リーダーをディオンにしておこう。もちろん、ボールで迎撃してしまうためなのだ。



出てくる敵の飛び道具には注意。ディオンのボール2発で倒す事ができるぞ タイミングよく投げて当てよう

チェック スイッチの切り換え

ここにあるスイッチは、カタくて手で押せない。そんなときは、マックスのアイテムのサッカーシューズで蹴ってしまおう。



マックスが蹴っているものがスイッチだ。仕掛けが動いて階段が現れるぞ



仕掛けが不十分で、階段が登れない状況でも蹴ってしまおう

チェック のろしをたどる

望遠鏡の所では、ベンソンの言葉に従ってのろしをたどる。注意する点は、望遠鏡のすぐ下の数字だ。正しいルートで数字が増加。



遠くに見える煙が、ベンソンの合図だ。望遠鏡のムキを変えて、迷子にならないように慎重に先に進もう

西に行って、すぐに東に来ても、そこはスデに別の場所になっている。戻ったわけではないので、のろしを信じて進め



チェック 大砲のタイミング

大砲はラックロックを使用するので、できることならムダ弾は使いたくない。正面から撃っても迎撃されるので、少しズレて撃とう。



このくらいのズレで撃つと当たるハズ。敵の弾はナナメにも飛んでくるので当たらないように注意しよう

決戦！マンマート3兄弟

大砲で敵を倒して奥の部屋に行くと、ベンソンが牢屋の中にいる。ベンソンを助けようとしてスイッチを踏むと、リーダーハットを持っているキャラの周りにマンマート3兄弟が登場する。こいつらは、回転している間無敵なのだ。

リーダーハットをかぶっていると、マンマート3兄弟に狙われる。すばやく逃げろ



チェック 3兄弟の倒しかた

マンマート3兄弟を倒すには、彼らの「リーダーを狙う」という習性を利用する。まず、ジャックかマックスを端に配置する。ディオンは反対側に配置しておくといい。そして、ジャックかマックスで引き付けてから、ディオンにチェンジする。ボールで攻撃だ。



おもいっきり引きつけてから、ディオンにチェンジしろ。戸惑っている所をアタックだ

現代にもどりブルークリスタルを入手

ベンソンを助けたディオンたちは、彼と約束をして現代に帰る。現代に戻ったディオンたちを待っていたのは、緑があふれるほどある町だった。インディオも悪党から英雄になっていた。ブルークリスタルを手に入れ、次の島へ・・・。



ベンソンは近い将来ブルークリスタルをくれることを約束してくれるのだ

ベンソンのお墓のメッセージ通りに歩くと、ベンソンの幽霊が出てきてビックリ!?





ついに2つめのクリスタルを入手。そして、ディオンたちは次の島へと出港するのだ

アイテム名	入手場所・効果	所有者	アイテム名	入手場所・効果	所有者
タキギ1	2番テントの南に落ちている。スタート直後なのですぐに手に入れることができる。スペシャルランチを作るのに使う	全	使いにくそうなコントローラー	レバーをまわして出現する洞窟の中にある宝箱に入っている。見つけたロボットが操作できるようになるのだ	ジ
タキギ2	砂浜の西に落ちている。これもスタート直後なのですぐに手に入れることができる。スペシャルランチを作るのに使う	全	先生に見てもらいたいフシギな玉	レバーをまわして出現する洞窟の最深部で入手できる。マーヴェリックの財宝の秘密を握っているらしいが……	全
タキギ3	サカナのいる池の上流に落ちている。少し北をうろうろしていればすぐ見つかる。スペシャルランチを作るのに使う	全	トランシーバー	「玉」を手に入れたあとの2番テントでもらえる。呼び笛が届かない相手とメンバーチェンジができるようになるぞ	全
タキギ4	PKテントの東に落ちている。東をうろうろしていると見つけることができる。スペシャルランチを作るのに使う	全	ナマぐさいクサリのカギ	サカナがくわえている。ツリザオで根気良く釣っていれば、そのうち手に入る。ジムのクサリをはずすために必要	全
タキギ5	川の上流の西にある洞窟の中にある。チームワークを使って"大なべ"をどけた先にある。スペシャルランチを作るのに使う	全	いみしんな古びたロープ	足跡をたどると落とし穴があり、落ちた先で入手できる。階段を作るために必要なのだが、意外と見つけにくい	ジ
水中メガネ	砂浜で釣りをしているグループがなくしたあと、釣りをしている人にマックスで話す。水に潜ることができる	マ	ミットとボール	当たるとダメージになる鳥が、多数飛んでいる森の宝箱で入手できる。主に敵への攻撃に使う、主力武器だ	デ
ナイショの先生のスカーフ	2番テントにいるネズミを追っ払うと、先生が「みんなにはナイショよ」と言って、追っ払ったキャラクタにくれる	全	わがままな小人ポリー	犬がうろついている木の陰で小人のポリーが助けを待っているので、ボールを使って犬を追っ払ってやると仲間になるぞ	マ
サッカーシューズ	サカナがいる池に沈んでいるので、水中メガネを使って取る。いろいろなものを蹴れる。意外な反応があるかも？	マ	大きなハンマー	土管をぬけた先にある宝箱の中にある。くいを打ったりすることがほとんどだが、たまには違うものをたたいてみよう	デ
返してもらった大きなツリバリ	ジムとPKで勝負して勝つともらえる。これは単体では何の役にもたたない。池の近くのツリしてチームの所にもって行こう	ジ	骨「犬のエサ」	保安官からもらえる。死の谷への道をふさいでいる犬をどかす。1度どかしてしまえば、もうふさがれることはない	全
ツリザオ	ツリしてチームにツリバリを渡すとツリザオが完成。サカナを釣る以外にも遠くにあるアイテムを取るのに便利	ジ	たのまれたシスコの花	死の谷を越えたところにあるシスコの家に行くともらえる。インディオのお墓にそなえるためのもの	全
タキギ6	ツリしてチームのかわりにサカナを3匹釣ってあげると、タキギまでの道が開ける。でも、ドロシーに持っていかれてしまうのだ	全	謎の写真	インディオの墓の中から出てくるもの。村人に見せることで、いろいろな情報を聞き出すためのアイテム	全
赤のカギ	船につかまっているサルたちを助けたあと、ウィンキーがくれるのだ。赤い宝箱を開けられるようになる	デ	「やしき」のカギ	タイムの部屋の離れにある船の模型の下にある。ただし、おばあさんの手伝いをしてからでないと取ることができない	全
緑のカギ	船につかまっているサルたちを助けたあと、ウィンキーがくれるのだ。緑の宝箱を開けられるようになる	マ	穴掘りマシンの設計図	ベンソンが依頼した男のところにペンギンを連れて行くともらえる。穴を掘るためにはこれと材料が必要となる	ジ
青のカギ	船につかまっているサルたちを助けたあと、ウィンキーがくれるのだ。青い宝箱を開けられるようになる	ジ	穴掘りマシーンもぐら君	設計図と現代の水が出ているところのおやじから、部品を買いとれば作ることができる。大きな穴を掘れるぞ	マ
ジャンプブーツ	サルが捕まっていた牢屋の青い宝箱に入っている。ジャンプができるようになり、ガケの向こう側とかにも行けるようになる	ジ	苦労してつったカエル	ペンギンのいる池にいるカエルをツリザオで釣る。保安官はカエルが苦手なので、追っ払うことができる	全
ダッシュシューズ	船の入口を入って右の部屋の宝箱に入っている。ダッシュができるようになる。早速、近くの大箱にぶつかってみよう	デ	ベンソンのウ〜ンダイナマイト	マンマート3兄弟のアジトに乗り込むときに、ベンソンから受け取るぞ。特定の壁を爆破できるアイテム	全
小さなカギ	船のエンジンルームにある宝箱に入っている。船を出て、すこし東の看板にある鍵穴に差し込むと、レバーが出現する	全	ブルークリスタル	ベンソンの墓に書かれた指示どおりの移動をすると手に入る。マーヴェリックの財宝探索の旅には必要不可欠なアイテムだ	全



アイテムリスト

第1章から第2章までに入手できるアイテム表だ。イベント順に並べてあるので、自分に何が必要か、スグ検索できるぞ。



使いドコロがカンジンだ



ラックロックもさがそう

緊急出動！ サテラビュー版『BSマーヴェラス』

ディオンたちがキャンプ島へ着く前は

サテラビューで受信できる『BSマーヴェラス』は、SFC版第1章のキャンプ島までの物語。つまり、島に着く前のディオンたちをプレイできるプロローグなのだ。

BS版の第4話はSFC版の舞台に行く船内の話となっている。BS版とSFC版は、微妙にリンクしているので、両方プレイすれば楽しさもアップ!!

ルイージの像をGet！



ルイージ人形をゲットして、友だちに自慢してしまおう

スタンプを９つ集めるだけでなく、押した時間も重要なポイントなのだ





スタンプを押してくれる人は各地にちらばっている。しかし、まわる順番が決まっていて、ナカナカ押してくれない

そしてキャンプ島へ…



こんなにいい船でディオンはキャンプ島に……

この男は絶対スタンプを押してくれる人に違いない。何をしているのだろう？サインはちょっと古い!?





この操舵室にいる人たちも活躍するのだろうか？ 実はスタンプを押してくれる人だったりしたら、楽でいいな～

※アイテム表の全は全員、デはディオン、ジはジャック、マはマックスが所持できるアイテムを表わしています。

「ウェーブレース64」に楽しい乗り物と、新クラスが登場。新たな世界に挑戦だ！

超ウルトラ技テクニック

ニンテンドウ64 金

2つの隠しモード

ウェーブレース64

宮崎県／福島りえクン

1つめは、イルカモードだ。まず、スコアアタックのドルフィンパークを選ぶ。そして、取扱説明書に載っているすべての技を出し、なおかつ全リングをクリアすると、ゴール時にイルカの鳴き声が聞こえるのだ。このあと、チャンピオンシップのノーマルでウォーミングアップを選び、3Dスティックを下に倒しながらマシンを選べば、イルカに乗ることができるぞ。

2つめは、隠しクラスのリバース。チャンピオンシップで、すべてのクラスをクリアすると選べるようになる。これは、コースを逆走する超上級クラスだ。

イルカモード



このとおり、イルカに乗って泳ぎ回ることができるぞ



ドルフィンパーククリア後に、ウォーミングアップで3Dスティックを下に倒しながら、マシンをセレクトする

リバースクラス



ますは、チャンヒオンシッフの3クラスすべてをクリアしよう

新クラスだ



すると、エキスハートの下に4つめのクラスか出現　その名もリハース



コースレイアウトがこれまでの逆なのに加えて、ライバルも速い速い

技彦のMiniサポート



イルカに乗るために

こんにちは。今回はイルカを出現させるための豆知識と、イルカのコントロール特性についてのお話です。

まず、ドルフィンパークで技を出すときですが、次の2点に気をつけてください。第1に、スタンディングとサマーソルトは1回ずつ別に出すということ。これは、スタンディングからサマーソルトまでを連続させてしまうと、サマーソルト1回とカウントされるためです。第2に、ツイストは右回転と左回転の合計2回を決めるということをお忘れなく。

次にイルカについてですが、マシン選択時にカーソルを合わせていた、ライダーの性格に準じて特性が変化します。マイルス・ジェッターの乗ったイルカはハンドリングが軽快、デーブの場合は最高速重視、といった具合です。なお、残念ながらマシンセッティングはできません。ちなみに、一度イルカに乗ることができれば、そのデータはカートリッジにセーブされますよ。



ツイストには左回転、右回転の2つかあることを、つい忘れかちてす

スーパーファミコン 銀

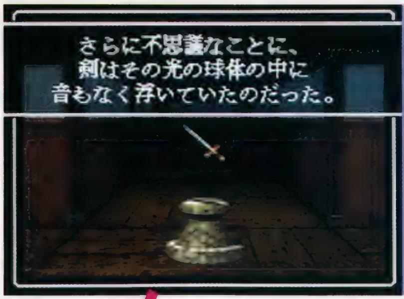
三種の神器を増やせる

ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～

京都府／ドゥーギルハンタークン

まず、どれでもいいから三種の神器を1つ入手して、ダンジョン内で冒険を中断する。次に別のキャラと、ダンジョン内のパーティを合流させて、入手した神器を渡す。そのあと、神器を持ったキャラをパーティからはずして、神器を手に入れた場所へ行こう。すると、再び神器を入手できるのだ。これを繰り返せば、同じ神器をたくさん入手できるぞ。また、このウル技で神器を集めてから1つずつ城に持ち帰ると、そのたびに報酬の1万ゴールドがもらえる。ただし、一度城に持ち帰ってしまった神器は、このウル技を使っても二度と入手できない。

三種の神器のうち、いずれか一つを入手



●この写真の場合「はかいのけん」だ

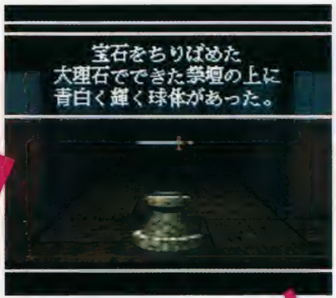


●ダンジョン内で冒険を中断しているパーティに、合流させるためのキャラを用意して…

神器を渡す



●パーティが神器を持たない状態にする



●さきほど入手したはずの「はかいのけん」が復活。再び手に入れられるぞ



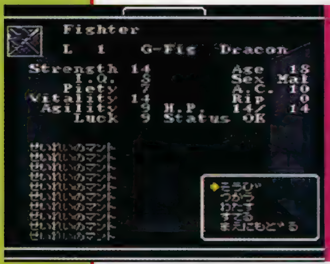
こんなに集めたぞ

●繰り返せばドンドン増えていく。三種の神器のありがたみが薄れてしまう？



●1つずつ城に持ち帰れば、金もうけもできる。ちょっとバチ当たりだな

ほか2つの神器でもこのとおり





●「せいれいのマント」および「ししゃのしょ」も、同様に増殖可能

スーパーファミコン 銅

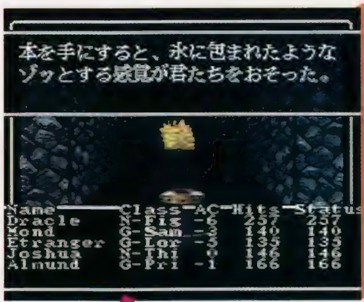
「ししゃのしょ」を強奪

ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～

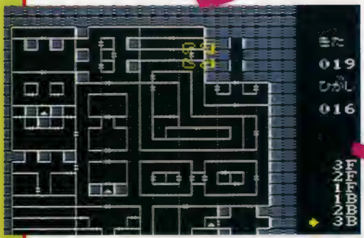
香川県／里知則クン

まず5人以下のパーティで、死霊の塔3Bにある「ししゃのしょ」を手に入れる。このあと、3Bの北019、東016の呪文無効エリアへと強制テレポートされたら、その場で冒険を中断する。そのあと、テレポートの呪文であるマロールを使って、別なキャラをこの場所へ移動させよう。そして、このキャラをパーティと合流させたら、テレポート先を塔の出口に設定してマロールを使うのだ。すると、なぜか呪文無効エリアなのにテレポートが成功するぞ。これで、本来脱出に必要な難しい手順を省いて、「ししゃのしょ」を城へ持ち帰ることができる。

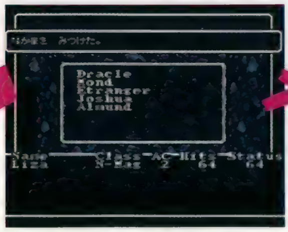
5人以下のパーティで「ししゃのしょ」を入手



●このあと3Bの北019、東016へと強制テレポートされてしまう



●いったん冒険を中断したあと、マロールの使えるキャラをこの場所へテレポート



●塔の中にいるパーティと合流したら、再びマロールを使って脱出する

大脱出!!



●何なく塔を脱出。さらに「ししゃのしょ」も城へ持ち帰ることができた！

みんなの伝言板

スターオーシャン **その①** オリジナリティが高いゲームで、グラフィックがGood！ 背景に見とれてしまうときも…（宮城県／千葉雅昭クン・16歳）。**その②** 英語が苦手なので、オープニングを聞いたとき何を言っているのか分からなかった。ゲームもいいが、勉強もがんばらなくては!!（北海道／匿名希望クン・14歳） **その③** 町から町へ移動するときに聞こえる、ミンミンゼミの鳴き声にはマイッタ。暑さ倍増、思考力ゼロ、せめてツクツクボウシの鳴き声にしてほしかった（埼玉県／Aボタンさん・30歳）。**晦ーつきこもりー** 前田和子の話に出てくる、ナイスミドルの風間が怖いくらいぼくの父に似ている（長野県／阿部太一クン・16歳）。

スーパーファミコン 銀

ラスボスが使える

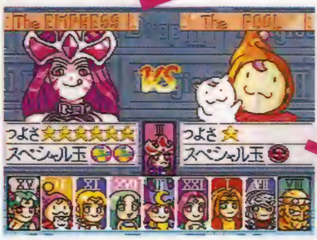
マジカルドロップ2

茨城県／サンキュークン

まず、ストーリーモードか対戦モードを始めて、キャラ選択画面を出す。次に、カーソルをフール→スター→デビル→チャリオット→ハイプリエステス→ジャスティス→マジシャン→ワールド→ストレングスの順に合わせて、それぞれのキャラの場所で十字ボタンの下を押そう。そして、エンプレスにカーソルを合わせて十字ボタンの上を押す。すると、ストーリーモードをノーコンティニューで進めたとき最後に現れる、ブラックピエロが登場して自分で使えるようになるのだ。

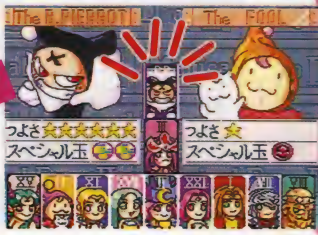
○番号順にカーソルを合わせて、それぞれのキャラのところで十字ボタンの下を押す



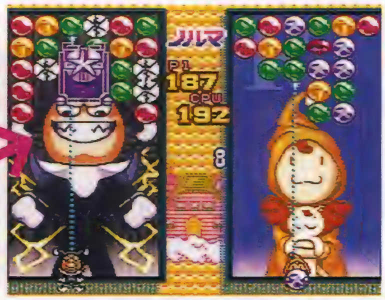


○最後にエンプレスにカーソルを合わせてから十字ボタンの上を押そう

○ジャーンと現れたのは、ストーリーモードの真のボス、ブラックピエロだ



ボス登場



○カワイイ見かけとは裏腹に、登場するキャラの中で最強の実力を持つ

スーパーファミコン 銅

新しい操作が増える

マジカルドロップ2

山梨県／しいたけクン

まず、本体にコントローラを2つ接続しておく。次に、タイトル画面か対戦モードの対戦メニュー画面で、①コンと②コンのLとRを押しながら、オプション画面を出す。このとき、オプション画面になるまでLとRを押し続けること。そして、操作設定を選んでコントロールをカスタムにすると、新たに「おろす」という操作ができるようになるのだ。この操作は、ドロップ全体を画面の下へ動かすことができるもので、多くの連鎖をねらうときに便利な機能だ。

①コンと②コンのLとRを押しながら、オプション画面を出す

○タイトル画面か対戦モード選択画面で、右のように操作する





○操作設定でコントロールをカスタムにすると、操作法が増えている

○何も考えないで「おろす」操作ばかりすると、逆にピンチになるぞ



スーパーファミコン 銅

いつでもエンディング

牧場物語

神奈川県／木曽誠クン

ゲームの途中で、いつでもエンディングが見られるウル技を紹介しよう。

まず、いつでもいいから寝る。このとき、日記はつけなくてもいい。そして画面が暗くなったらすぐに、セレクトとLとRを押し続けよう。すると、エンディングが始まるのだ。ここでは通常のエンディングと同様に、ここまでプレイした時点での牧場マスター度や、しあわせ指数などの各データを見ることができる。ゲームの達成の度合いを、途中で確認したいときに便利だ。

○おやすみなさい。暗くなったら…





○まず、いつでもいいから寝てしまおう。ここでは、必ずしも日記をつける必要はないぞ

上の画面で、LとRとセレクトを押し続ける



○エンディングが始まった。ゲーム途中での牧場マスター度も見られるぞ

超ウルトラ技

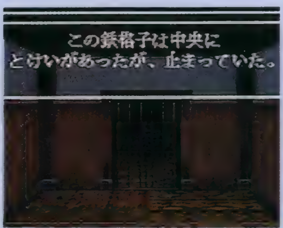
●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

技彦のMiniサポート



「あんさつけん」入手の準備
ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動～

「あんさつけん」を入手するには、不動の塔の2、3Fにいるシュゲンに会う必要がありますが、ここへ行くまでにも、ちょっとしたイベントが存在します。ここでは、3Fの中央部へ行くための階段をふさいでいる、鉄格子の開け方を紹介しましょう。結論から言うと、2Fと3Fに隠されている4つのアイテムを手に入れ、それらを2Fの決められた場所へ置けばいいのです。以下が、アイテムが手に入る地点とそれを置く場所です。2Fの北016、東007で「とりのおきもの」を入手して、2Fの北013、東002に置く。2Fの北010、東005で「ねずみのおきもの」を入手して、2Fの北022、東012に置く。3Fの北010、東004で「うさぎのおきもの」を入手して、2Fの北012、東021に置く。3Fの北019、東009で「うまのおきもの」を入手して、2Fの北003、東011に置く。これらの場所でイベントをクリアすれば、鉄格子が開きますよ。



○塔の中にはたくさんの鉄格子がありますが、これは最もやっかいです

エンディングのパスワード

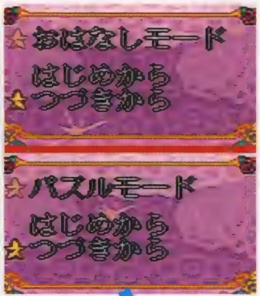
スーパーファミコン 銅

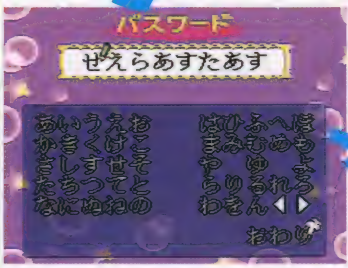
スーパーファミコン専用 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2
広島県／BOMSクン

エンディングを見られる、夢のようなパスワードを教えよう。

おはなしモードかパズルモードの「つづきから」を選び、「せえらあすたあす」とパスワードを入力しよう。すると、おはなしモードで全勝した場合か、パズルモードでスペシャルステージをすべてクリアした場合の、エンディングが始まるのだ。

○おはなしモードかパズルモードの、「つづきから」を選ぼう





○パスワードを、このように入力すると…

エンディングが始まる!!

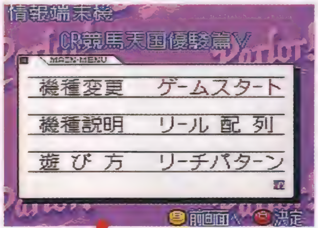
サウンドチェックモード

スーパーファミコン 銅

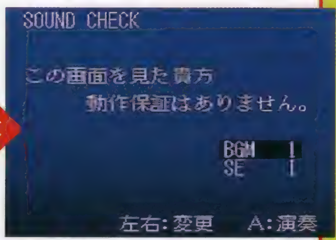
Parlor! Mini3
北海道／オレクン

まず、攻略モードの情報端末機画面か、実践モードの項目設定画面にする。ここで、LとRとセレクトを押しながらXを押そう。すると、音楽や効果音が聴ける、サウンドチェックの画面になるのだ。ここでは、十字ボタンの左右で数字を選び、Aで演奏が始まる。また、Bを押すともとの画面に戻るぞ。

○攻略モードのこの画面か、実践モードの項目設定画面で下のコマンドを入力



LとRとセレクトを押しながらXを押す



○この画面になる。十字ボタンの左右で曲を選び、Aで曲が聴けるぞ

「あんさつけん」を増やす

スーパーファミコン 銅

ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動～
福島県／淳クン

まず、三種の神器を1つも入手していない状態で、不動の塔2Fの北013、東013と、3Fの北012、東010の地点でシュゲンと2度会ってから、1Bの北003、東020の地点で「ひょうへきぎょく」を入手しておく。そして、3Fの北013、東012の場所で、シュゲンから「みっしょ」を入手したあと、4Fでラマ御前に渡すと、「あんさつけん」が手に入る。そのあと、先ほどのシュゲンに再び会おう。するとなぜか「みっしょ」を入手できるうえ、再び「あんさつけん」と交換できる。これは何度でもできるぞ。

○神器を1つも入手していない状態で、シュゲンに会い「みっしょ」を入手





○ラマ御前に「みっしょ」を渡すと、「あんさつけん」が手に入るのだが…

この手順を何度も繰り返す



○こんなに増やせるぞ。どのキャラでも装備できる強力な武器だ

みんなの伝言板

スーパーマリオ64　**その①** マリオが動かないと思ったら、3Dスティックではなく十字ボタンを操作していたことってないですか? これってわたしだけってことないですよネ（滋賀県／澤七三雄さん・?歳）。**その②** ルイージはマリオよりジャンプ力があるのに、なぜゲームに出してもらえないんだろう（滋賀県／西村雄一クン・17歳）。**その③** 友達の小学生に、「ルイージは最近どうしたんだろう?」と言ったら、「ルイージってだれ?」と言われた（神奈川県／村田豊クン・14歳）。**その④** クリボーが最高！ マリオが踏むとゲピョンってつぶれるのは、さすがマリオシリーズの常連、踏まれのスペシャリストですね（愛知県／福田繁クン・12歳）。

スーパーファミコン　銅

先制攻撃ができる

実況パワープロレスリング'96

大阪府／奥山正基クン

まず、試合や練習のときにレスラーがリングに上がったら、ゴングが鳴るまえにLボタンを押そう。すると、通常はゴングが鳴るまで動けないレスラーを、操作できるようになるのだ。そのあと、対角線上に走って敵レスラーに近づけば、動くことのできない敵へ確実に先制攻撃を加えることができるぞ。ちなみに、この先制攻撃が成功すると、レフェリーが早くゴングを鳴らすよう指示するジェスチャーを見せる。また、試合の実況は通常と違うことをしゃべるぞ。

ゴングが鳴るまえにLを押す



○どちらの選手も、試合開始のゴングをまえに気合十分といった様子です



○おおっと！ 試合開始前にキラー・信長が猛然と突っ込んで行ったぞ！

スゴイ攻撃だァ


○先制のドロップキックがみごとに炸裂ウ!!

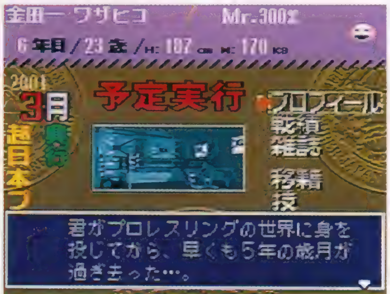
スーパーファミコン　銅

最強のレスラー登場

実況パワープロレスリング'96

奈良県／パックン

まず、マックスボルテージモードを最初から始めて、タイトルを獲得しなくてもかまわないから、5年間を過ごしてクリアしよう。そのあと、バーサスモードを始めて、参加レスラー選択画面を出す。すると、通常の4つの団体欄のほかに、「伝説のレスラー」という欄が増えているのだ。ここでは、マックスボルテージモードをクリアした自分のキャラと、攻撃力や体力などが全キャラ中で最高の、マックス・マーキュリーを選択することができるぞ。



○マックスボルテージモードを始めて、とにかく5年間を過ごしてクリアしよう。4冠王者になれなくても構わない



○対戦モードでマックス・マーキュリーを使えるようになるのだ

メッチャ強いっス


○驚異の攻撃力とバカげた耐久力。まさに最強

スーパーファミコン　銅

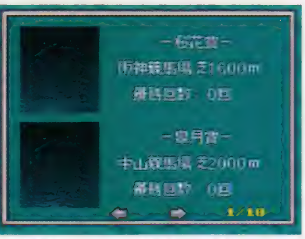
隠しコマンド3連発

ウイニングポスト2 プログラム'96

徳島県／すてやんクン

1つめは、秘書コマンドで獲得GⅠの画面を出してから、スタートとセレクトを同時に押す。すると、秘書が優勝した重賞を見るかと聞いてくるので「YES」を選ぶと、GⅢ以上のレースでの優勝状況を見られるぞ。

2つめは、情報コマンドで適当な馬のリストを出してからスタートを押す。すると、リストを年齢順に整理できる。3つめは、馬のリストを出してからセレクトを押すと、リストを五十音順に並べ替えられるのだ。



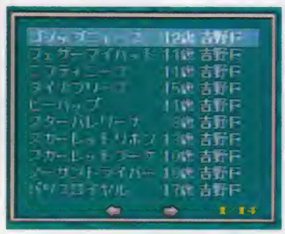
○秘書コマンドで獲得GⅠ画面を出して、左のように操作しよう

スタートとセレクトを同時に押す

獲得重賞

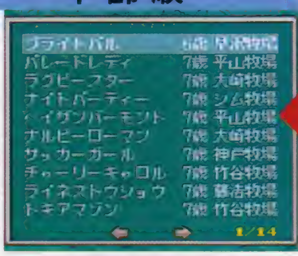


○秘書の質問に「YES」と答えれば、重賞での優勝状況を見ることができるのだ


○情報コマンドで馬のリストを出し、左のいずれかのコマンドを入力する

スタートを押す

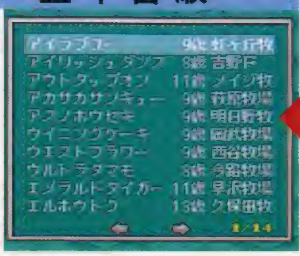
年齢順



○馬のリストを年齢の若い順に並べ替えることができる

セレクトを押す

五十音順



○名前をアイウエオ順に並べ替えることができるのだ

超ウルトラ技

次号のファミマガ64は、11月15日（第3金曜）発売です。

スーパーファミコン 銀 シロギス大会でお金稼ぎ

海のぬし釣り

青森県／小野慎一郎クン

シロギス大会で簡単に何度も優勝して、お金をたくさん稼ぐことができる技を伝授しよう。

まず、だれでもいいからプレイヤーキャラの1人でゲームを始めて、シロギス大会に優勝するところまで進める。次に、別のプレイヤーキャラでゲームを始めて、優勝したキャラよりも1尾だけ多くシロギスを釣り上げる。そして、大会本部にシロギスを持っていくと、そのキャラが新たに優勝したことになって2000円もらえる。そのあと、最初のキャラでゲームを再開して、シロギスを2尾だけ釣り上げて大会本部へ持っていくと、また優勝して2000円もらえるのだ。あとは、2人のプレイヤーキャラが交互にシロギスを2尾ずつ釣って優勝する手順を繰り返せば、いくらでもお金を稼ぐことができるぞ。

シロギス大会で優勝する

○弟の一郎が54尾釣り上げて優勝。お金を稼ぐには、少なめに釣って優勝しよう





○母の好江が55尾釣り上げて、大会に参加。新たに優勝したことになる

○再び弟の一郎でゲームを始めて、シロギスを2尾だけ釣り上げよう



またまた優勝



○大会本部に行くと、また2000円もらえる。交互に繰り返せば、好きなだけお金を稼げるぞ

スーパーファミコン 銅 15パズルができる

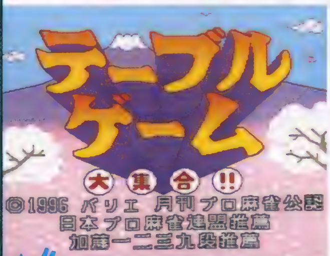
テーブルゲーム大集合！ 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド

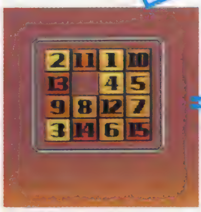
福島県／富澤晶浩クン

タイトル画面で、セレクトを押しながらBを50回押そう。すると、15パズルの画面に切り替わるのだ。このゲームは、十字ボタンで数字を動かして、1から15まで順番にそろえるとクリアになる。なお、ゲーム中にスタートを押すと、ゲームをやめるかどうかを選べて、「はい」を選ぶと「もう1回やりますか」と表示される。ここで、「はい」を選ぶと再び最初からやり直すことができて、「いいえ」を選ぶとタイトル画面に戻るぞ。

セレクトを押しながらBを50回押す

○タイトル画面で、左のように入力しよう





○画面が切り替わり、15パズルをプレイすることができるのだ



○これでクリア。このあと、「はい」と質問に答えると最初からやり直せるぞ

スーパーファミコン 銅 ちびムーンを使える

スーファミターボ専用 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2

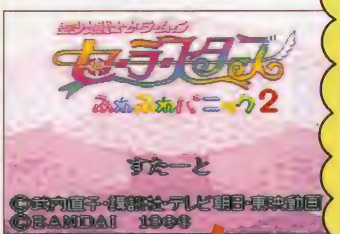
富山県／広下寛二クン

おはなしモードの8人めに対戦相手として登場する、スーパーセーラーちびムーンを、自キャラとして選べるようになるウル技を教えよう。

タイトル画面でX、A、B、Y、L、Rの順に入力しよう。成功すると音がして、おはなし、たいせん、パズルの各モードで、スーパーセーラーちびムーンを自キャラとして選べるようになっているぞ。ちなみに、スーパーセーラーちびムーンの必殺技は、相手のフーセン12個をおじゃまフーセンに変えてしまうという攻撃だ。

X、A、B、Y、L、Rの順に入力する

○このタイトル画面で右のコマンドを入力。成功すると、音がするぞ



ちびムーン登場



○おはなしモードなどで、スーパーセーラーちびムーンを選べるのだ

○必殺技で、相手のフーセンをおじゃまフーセンに変えられる！



みんなの伝言板

木コイン

キミのハガキだ！ **その①** 技彦のMiniサポートに出てくる、技彦のコスチュームプレイが毎回楽しみです（京都府／加藤豪宏さん・22歳）。**その②** RGBマニアックを見ると、ニンテンドウ64ではRGBケーブルが使えないことを、なぜか連想してしまう（鹿児島県／四位純一クン・17歳）。**その③** ニンテンドウ64が発売されて、初めて見たときの感想「伊勢名物の赤福餅みたい…」（大阪府／西川正嘉さん・21歳）。**その④** ぼくはバーチャルボーイを持っていないけど、ソフトを超安値で売っていたので買ってみた。カセットのデザインがなかなかいいのでながめるだけでも楽しい。もっとがんばれバーチャルボーイ!!（新潟県／志賀誠太クン・18歳）

おかしな山の中

ニンテンドウ64　スーパーマリオ64　宮城県／小林亘慶クン

おかしな場所へ行けるぞ。まず、「たかいたかいマウンテン」で、スタート地点のすぐ左にある山の斜面に向かって、走り幅跳びをする。そして、斜面にぶつかったら、3Dスティックを山の上のほうに倒しながら、Aボタンを連打しよう。すると、斜面をすり抜けて山の裏側へ行けるのだ。

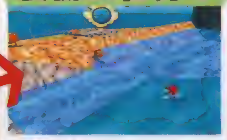


❶山の斜面に向かって走り幅跳びをしよう



❷3Dスティックを山の上方向に倒しながら、Aボタンを連打する

裏側の世界？



❸山の裏側へ出てしまった。どうやら池になっているぞ



❹ちなみに山から離れ過ぎると、なぜか落ちてしまう

テレサの声がする

ニンテンドウ64　スーパーマリオ64　和歌山県／松本玄クン

まず、お城の2階へ行く階段がある部屋に入り、すぐに出よう。そして、「さむいさむいマウンテン」の入口がある部屋へ入り、絵の前を通ると、なぜか敵キャラのテレサの声が聞こえる。



❶2階への扉をくぐったらすぐに出る

ヒヒヒヒ…



❷テレサの声だ！なんかコワイ…

ショートカットの謎

ニンテンドウ64　スーパーマリオ64　島根県／ハタ忘クン

マウンテンスライダーで、3枚めの青コインの手前で右に曲がってコース外へ落ちると、板状の斜面に着地できる。そして、この斜面の端からジャンプしてボディアタックをすると、さらに下へショートカットできるぞ。ただし、着地後になぜか1ミスになってしまう。



❶3枚めの青コインの手前で右へ曲がる

成功！



❷うまく着地したら、さらに下へ向けてジャンプ



❸見事にショートカット成功。しかし…

またまた成功？

大失敗…



❹突然コースをすり抜けて下へ落ちる

お城の屋根の怪

ニンテンドウ64　スーパーマリオ64　兵庫県／PNクン

まず、120個のパワースターを集めてから、お城の外にある大砲を使ってお城の屋根に上る。次に、そこから屋根の右側へ進み、壁の隅にぶら下がろう。そして壁を上ると、なぜかマリオの帽子がなくなり、1ミスになってしまうのだ。



❶まずは大砲を使ってお城の屋根に上ろう



❷屋根を右へ進み、壁のところへ行く



❸壁の隅にぶら下がる。このあと壁を上ると…

どーして？

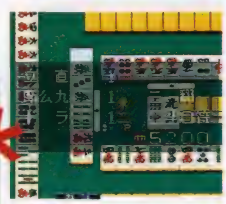


❹なぜか1ミスに。帽子はどこへ？

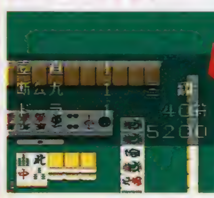
画面がスクロール

スーパーファミコン　スーパーニチブツマージャン4　東京都／赤木クン

大会モードかフリー対戦を始めて、3人打ちか4人打ちを選ぶ。そして対戦相手があがって、役と点数が表示されたら、十字ボタンのいずれかを押そう。すると、ボタンを押した方向に画面がスクロールするぞ。



❶相手にあがられたとき、ここで十字ボタンを押す



❷十字ボタンを押した方向にスクロールするぞ

カニが釣れる

スーパーファミコン　海のぬし釣り　福岡県／吉塚雅輝クン

弟が釣りをしているタイトル画面で、しばらく待っているかAボタンを押すと、通常は弟が魚を釣り上げる。このとき、3回に1回くらいの割合で、魚の代わりに小さいカニを釣り上げることがあるのだ。



❶通常タイトル画面では、このように弟が魚を釣り上げるはずなのだが

ちぇっ、カニか



❷こーんなこともあるのだ

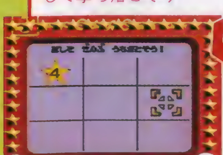
ミニゲームができる

スーパーファミコン　トイ・ストーリー　埼玉県／ゲドークン

レベル1のステージ2で、スタート地点の右にある棚の一番上に上る。ここの左端から、左側に大きくジャンプしよう。すると画面が切り替わって、ミニゲームをプレイできるぞ。



❶ここから矢印のようにジャンプすると、ミニゲームの画面に切り替わるぞ



❷十字ボタンで星に照準を合わせて、Aを押して撃ち落とそう

超ウルトラ技

●最近、まちがい電話が多発しています。質問の電話はくれぐれもおまちがえのないように、確かめてからおかけください。

HPが1万以上になる

スーパーファミコン
スターオーシャン
神奈川県／横尾誠クン

通常、各キャラの最大HPは9999まで上げると、それ以上増やすことができない。ところが、最大HPを30パーセント増やすアイテムである、ルナタリスマンを装備してレベルを上げれば、最大HPの上限を1万以上に増やすことができる。ただし、それでも最大HPの上限は1万2998までしか増やせない。

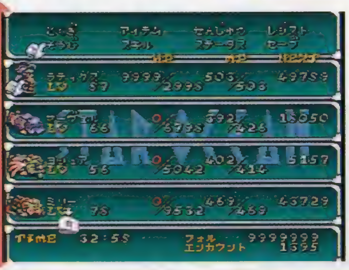


●最大HPが9999になると、これ以上最大HPが増えなくなる



●ルナタリスマンを装備してレベルを上げよう

HPが減った？



●下4ケタしか表示されていないが、本当は1万以上もある

意外な宝箱

スーパーファミコン
スターオーシャン
山形県／梅兄クン

ヴァン王国の北にあるシルヴァランドへ続く洞くつで、入口の右側にあるガケを調べてみよう。すると、岩の陰に隠し宝箱があり、メンタルリングを入手することができる。このアイテムを装備すると、戦闘中3秒ごとにMPが3パーセントずつ回復するのだ。

こんな所に



●洞くつ入口の右側の岩陰に隠れている宝箱の中には、メンタルリングが隠されている

超ウルトラ技大募集！

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、技の詳しいやり方をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくのでドシドシ投稿するべし！待ってるよ。

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

FAXの場合は24時間OK!!

FAX番号
022-213-7535

ハガキ

↓おもて

50円 980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード
（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

↑うら

- ・ゆうびんばんごう
- ・じゅうしょ
- ・なまえ(フリガナ)
- ・とし
- ・でんわばんごう
- ・技の内容

お金と経験値を大量入手

スーパーファミコン
大貝獣物語Ⅱ
大阪府／水島拓也クン

レベルUPに最適な場所を教えよう。まず、浮遊大陸が地上に落ちるところまでゲームを進める。そのあと、ドラゴパードでシーバの町の南にある小島へ行こう。ここには、敵キャラのゴールドアーマーが多く出現し、倒すと大量のお金と経験値を入手できるのだ。

カモが来た♥



●倒し続ければお金と経験値がガッポリ

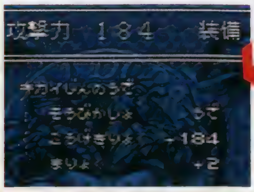


●シーバの町の南にある、小さな島へ行こう

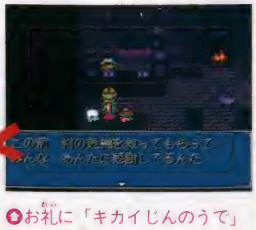
うれしいプレゼント

スーパーファミコン
大貝獣物語Ⅱ
秋田県／ブルジョワクン

まず、浮遊大陸が地上に落ちるところまでゲームを進める。そして、ロボットをパーティに入れてからクルルの町の武器屋へ行き、店員に話しかけよう。すると、以前クルルの町を救ってくれたお礼に、「キカイじんのうで」というロボット専用の武器をくれるのだ。



●ロボット専用の武器。もちろん店では買えない貴重品だ



●お礼に「キカイじんのうで」という武器をくれるのだ

ウル技のツボ

エンディングを見終わってからしばらく待っていると、左のようにウル技が見つかることがあります。また、クリアしたときの難易度によって、ウル技の内容が異なる場合もあるようです。いろいろなレベルでゲームをクリアしてみるといいでしょう。

エンディングを見たあと技が見つかるケース

❶隠しグラフィックやメッセージなどが現れる
例・「幕末降臨伝ONI」エンディングが終わったあと、スタートを押すと最終ステータスを確認できる

❷ウル技のやり方が表示される
例・「熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」クリアしたときの難易度によって、それぞれ異なるウル技が表示される

『ヨッシーのパネポン』がサテラビューでできる

サテラビューステーション

11月のデータ放送で『ヨッシーのパネポン』がダウンロードできるぞ。しかも回数制限がないので何度も楽しめてとってもおトクだ。

シンプルなルールのアクションパズル

『ヨッシーのパネポン』とは、サテラビューでおなじみの『パネルでポン』のキャラたちを、マリオのキャラたちにしたもので、基本ルールに変化はない。このゲームは全6種類ある、となり合うパネルを入れかえて、同じパネルをタテヨコ3つ以上そろえて消していく、アクションパズルゲームだ。

操作のしかたや連鎖のしくみなどを説明してくれるモードがついているので、初めての人でも安心してプレイできるぞ。その他にも、ひたすらパネルを消し続ける「エンドレス」、2分間のハイスコアを競う「スコアアタック」、画面中のパネルを決められた回数で全部消す「パズル」など、たくさんのモードが用意されているよ。

『テトリスアタック』が日本に上陸！

日本では、GB版のみの発売の『ヨッシーのパネポン』(アメリカでは『テトリスアタック』)が、製品版そのままで受信できる。しかも回数制限はない。11月の放送日程は、11/3〜16の間は19：00〜20：00、11/17〜30の間は19：30〜20：00の予定だ。



ステージクリア画面もハデな演出でいっぱいだ



あと少しでこのステージをクリアできるぞ。さっさとパネルを消してしまおう



連鎖のしかたをしっかりと学んでおこう

相手のジャマをしろ！



連鎖をしてパネルを相手に降らせ



スコアアタックでも対戦ができるのだ

ダウンロードすればいつでも対戦できる

回数制限がないこのゲームは、1人で遊ぶにも、友だちと遊ぶにもとても便利だ。『パネポン』専用のメモリーパックを作って、いつでもプレイできるようにしておくとイイかもしれないね。



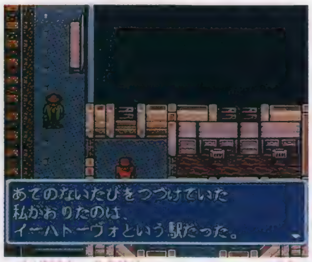
倒した相手を仲間にしていくのだ

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円(税込)。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686です。

データ放送 今回のみどころ

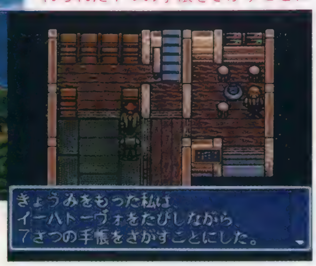
今回紹介するベストセレクションは、宮沢賢治の童話をもとに作られた、RPG風のアドベンチャーゲーム『イーハトーヴォ物語』だ。イーハトーヴォを舞台に賢治の7冊の手帳をさがすのだ。



主人公は理想郷イーハトーヴォを訪れて、不思議な体験をすることになる

賢治に興味をもった主人公は、忘れられた7つの手帳をさがすことに





フィールドの移動はマップ上で選択するだけで移動することができる

11月3日〜9日の番組表		11月10日〜16日の番組表
00 ダビスタ96・対応データ新 30 ダビスタ96・対応データ再	0	00 ダビスタ96・対応データ新 30 ダビスタ96・対応データ再
00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・前編	1	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・前編
00 スーパーバレーII 30 奇々怪界〜謎の黒マント	2	00 イーハトーヴォ物語 30 スーパーバレーII
00 スーパーアレスタ 30 イーハトーヴォ物語	3	00 奇々怪界〜謎の黒マント 30 スーパーアレスタ
00 スーパー桃太郎電鉄II 30 セプテントリオン	4	00 超魔界大戦どらぼっちゃん 30 スーパー桃太郎電鉄II
00 BS牧場物語 第1話 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴	5	00 BS牧場物語 第2話 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴
00 BSマーヴェラス コース1 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	6	00 BSマーヴェラス コース2 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
00 ヨッシーのパネポンBS版 30 スーパーバレーII	7	00 ヨッシーのパネポンBS版 30 イーハトーヴォ物語
00 奇々怪界〜謎の黒マント 30 スーパーアレスタ	8	00 スーパーバレーII 30 奇々怪界〜謎の黒マント
00 イーハトーヴォ物語 30 スーパーバレーII	9	00 スーパーアレスタ 30 イーハトーヴォ物語
00 ダビスタ96・対応データ新 30 ダビスタ96・対応データ再	10	00 ダビスタ96・対応データ新 30 ダビスタ96・対応データ再
00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・後編	11	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・後編
00 初段 森田将棋 30 超魔界大戦どらぼっちゃん	12	00 セプテントリオン 30 初段 森田将棋
00 BSマーヴェラス コース1 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	1	00 BSマーヴェラス コース2 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地

ファミマガ64の読者ページ!

RGB MANIAC

えー、前にも言ったけど、マニアックのリニューアル案で良い案があったら送ってちょーだい。自分でもちょっと考えてるけどね。

マニアックテーマ画廊 祭り

お祭りの季節にはちょっと遅いかな? と思いつつ、でもやります。ネタ的には「日本の祭り」と「ハロウィン」が多かったね。あーっお祭り行きたいっ! まだやってるとこないかな~。



●エレンがちゃんとお祭りっぽいカッコしてるところが◯(神奈川県/おーの)



●じぶんでタコだってことを証明してるオルトロス(埼玉県/其之壱)



●『ときメモ』の清川さんだ(神奈川県/あーやん)



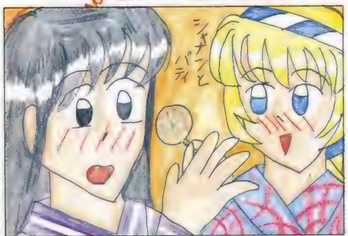
●あっ、りんごアメくわえてるっ!(福島県/愛気)



●ねじりハチマキのドラゴンの目がたまんなくキュート♡(岐阜県/飯沼亜弥)



●こうして見ると、『エムブレム』のキャラって多い(徳島県/ちまりん)



●ふれあう手と手が…。お祭りにあって欲しい一場面(東京都/メイア)



●祭りと言えば! このゲームだと、やっぱ収穫祭かな?(岡山県/黒子走り)



●何となく…キャラがみんなシュール…(神奈川県/さえこ)

今号の一本!



●ハロウィンの雰囲気にぴったりな選択がウマイ(福岡県/T・P・うににん)

オレの歌を聞け!

ゲームの音楽のことならどーんなことでもいいので送ってねというコーナーです。

♪何がなんでも好き、大好き!!という曲。それは『DQⅣ』の"勇者の故郷"。何がそんなにいいのかというと、もう聞いただけで泣けてくるというか、いかにも「旅立たなきゃ」って感じがするとこです。しかもあの勇者の悲劇(第5章のオープニング)を思い出しちゃうと、よけいにじ~んと心に染み渡ります。『Ⅳ』はけっこう古いですけど、初めてやるRPGだったんで私にとっては新鮮なんです。それでこの曲を気に入ったので、CD買おうと思ったら、どこにも売ってない…(古いからかもしれないケド)。しかたないからFCの曲をダビングして、それを聴きながら『かなでーる』で自分で作っちゃいました。そこまで好きなんだなぁーと自分でも思っちゃいます。でもほんの数日前にCDが手に入っちゃったからもう作らなくてもよくなっちゃったけどネ。みなさんはそんな心に染みる曲ってありませんか? P.S. 7・8号のしゃにむにさん。『Ⅳ』のダークなBGMもなかなかGoodでした。(兵庫県/睦月勇)

(編)いや~、『Ⅳ』のあの場面、泣けるよねーっホントに。というか、あの場面ではマジで泣いたよ。ああいう状況にメチャ弱いので、困りモンです。

♪『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』の曲はすごくイイ!! 今アレンジCDを聴いているのですが、めちゃくちゃ感動できます!! …でも私はまだソフトを持っていないので、えらそうなことは言えないのですが(汗)。でも、友だちに聴かせてもらってすごくいい!!と思って、とうとう自分もCD買っちゃったんですよ。あ、ゲームのほうもストーリーが私好みの悲劇らしいので、これからやってみようと思います♡ 興味を持ちはじめたきっかけが音楽でもかまいませんよね?(岡山県/石嶋ほたる)

(編)そんなにいいの? こりゃ、ますますシミュレーション嫌いを直さないと…。音楽からゲームに入っていくのも珍しいパターンかもしれないけど、それはそれでいいんじゃない? プレイしてみて面白いゲームだったらラッキーだし。

♪聞いてよ! 『F・F』ファンに耳より情報♡ 我が校の運動会ではなーんと退場の曲が『F・FⅥ』の"The Decisive Battle"と"Save Them"だったんですぅー! 始めはびっくりしました。でも、小学校6年間のなかで、一番の思い出になったかも…。(神奈川県/福島麻衣子)

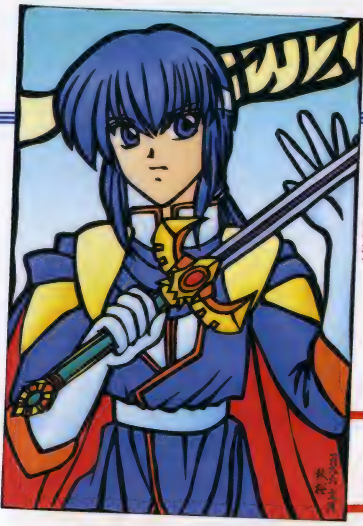
(編)こうしてみると、ゲーム音楽って世の中に認められてきたのかなって感じがするね。それだけいい曲が増えてきたのかも。



●CDもいいけど、SFCそのまんまの音もなかなかオツです(東京都/杉崎しるふ)

紳士淑女の社交場
マニアック画廊

よく「年賀ハガキですいません」って書いてくる人がいるけど、気にしなくていいよ。使えるモノは使わないと、ね。



わかるかな？ これって切り絵なんだよ。なかなか芸が細かくって、ホント感心、感心！（千葉県／秋桜）



リースを好きな人って全国に何人いるんだろ（広島県／衣谷康介）



よ～っく見てみると、ラティとミリーのシッポがからんでるネ（京都府／家原けいた）



プライベートアクションかあ（兵庫県／果実あひる）



編には未知の領域のゲーム（京都府／夢月）

今号の最高値



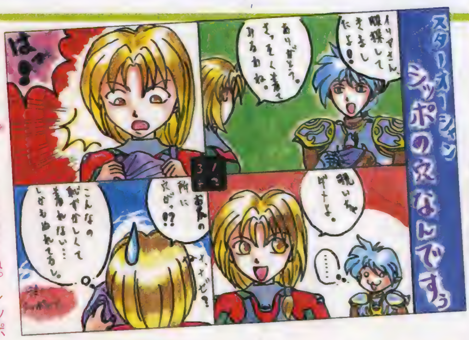
初代編がいたく気に入ったこのハガキ。ストレートだねえ（神奈川県／大野謙一）



そこはかとなくマヌケなとこが気に入ったけど、ヘン（神奈川県／oh-oN）

気になるゲームにつっこみ三昧 4コマニアック

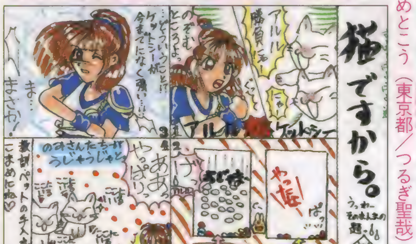
最近は『スターオーシャン』ネタが増えてきた感じだね。



やっぱり開いてるハズだよね。シッポの穴は…（東京都／る～み）



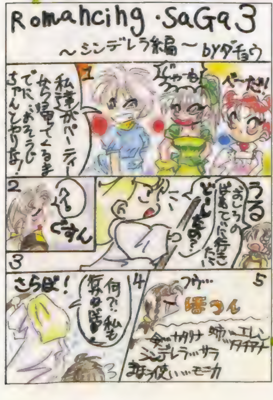
紅蓮の魔導師中年説再び復活か？ ってもうやめとこう（東京都／つるぎ聖哉）



合体（？）すると強くなるのかな。のみが'ぷよ'できるのも不思議だけど（東京都／すももも）



あの髪形、かなり固そうだもんね。ゆきだるまの表情がまたいいねー（埼玉県／さえきともや）



これほどキャスティングがハマってるのも珍しい…（大阪府／ダチョウ）

心の一本

思わずオヤジのよーに「う～ム」とうなってしまうゲームを紹介するのがこのコーナーです。

♡私の心の1本…それは『スペランカー』です（FCのアクションゲーム）！ もうこの主人公が弱い！ この弱さはハンパじゃない！ フツーこんなことでは死なない、というようなところでカンタンに死んでくれる！ しかもぜんぜんコワそうに見えないオバケが現れ、よくわからない武器を使ってオバケを消滅（？）させるときたもんだ。何でこんなヤツが財宝を求めてきたんだよーっと思わせてくれる1本です。ところでこれって『II』も出るんですか？誰か教えてー！（徳島県／霜夜りふる）

編心に残ったとはいえ、ホントーに面白かったかどうかがわかんないよね、コレ…。で、これって確かにすぐ死んじゃうゲームだった。人間で言えば数10cmの高さから落っこちて死んじゃうんだよ。…弱すぎ。なぜか発光ダイオード付き！ってのがウリ（？）のカセットだったねえ。そうそう、同じようなゲームのことだけど『ぐっすんおよよ』の2人がトレジャーハンターだってのも不思議な話だよね。

♡『ノスフェラトゥ』（編注：吸血鬼なのです）はいいぞ。ノスフェラトゥにさらわれた彼女（ヒューヒュー）を助けに行くっていうありきたりのストーリーもさることながら、素手で化け物に戦いを挑む主人公の無謀としかいえない行動には一種の感動を覚えるぞ。し・か・し！ キャラの動きは超なめらかだし、サウンドも完璧。やっててトリ肌立っちゃうくらい。スライディングキックが決まると思わずガッツポーズをとっちゃうんだよね。（宮城県／一球太郎）

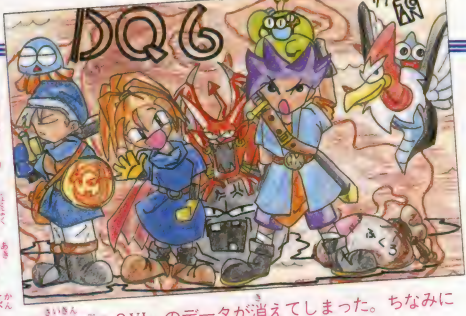
編原稿を書いてるのを横から見ていた編集部のGさんもこれが好きだって話です。どーやら難易度はゲロゲロらしいねー。とりあえずこのゲーム、遊んだことはないんだけど、素手でモンスターを殴り倒す（だよね、きっと）のは何だかステキ。そーいうムチャなゲームは結構スキです。最近そーいうの、ないねえ。N64とかで出ないかな。



ちまちましたキャラのコミカルな動きが気に入ったゲームです（山口県／如月小夜）



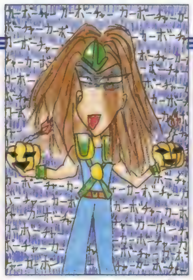
女性陣2人は食欲の秋って感じでしょうか？（兵庫県／真ン丸）



最近『DQⅥ』のデータが消えてしまった。ちなみにレベルは39でした（山形県／FALCON）



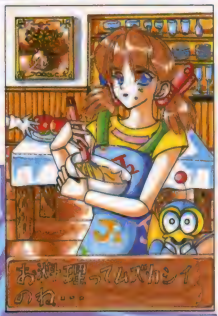
セリスが田舎の村娘って感じ。ブドウが似合う！（兵庫県／さつき）



すげーコワい…（奈良県／熱血ユリアン）



ラビが紫なのは？（兵庫県／コロネ）



後ろでリンゴを取ろうとしてるのは誰でしょう？（神奈川県／聖蒼鷹）



フランケンベアの目…こんなにコワかったかなぁ（静岡県／アンディ・クルツ）



SFC版のデキは…（神奈川県／たぬき）



カエル命…ですか（大分県／水月可南）



もう終わってるよね（石川県／さとっつ）



任天堂のゲームにしてはキャラがハデだったね、これ（富山県／高松康平）



試練の洞窟のあの扉と古い都は入れないよー。消すの忘れたって話（兵庫県／K・SUGIMORI）

おハガキマニアの園 その

文字ネタ…少ないっす。もー少しあると助かるんだけどなー。というわけで、文字ネタ新しいコーナー案を募集します！ (編)を助けると思って、お願いしま〜す。

☆9号に載っていた、ねこ様!! 私も同意見です！今ではプレイステーション、サターン、N64などのゲーム機が出ていますが、私のように金のない貧乏人には買っていられるような金額じゃありません。それなのに、例えば○○のゲームメーカーがプレイステーションに参入したり…などよくありますが、とても困ります。そうすると、私のやりたいゲームがいろいろな機械にバラついてしまう…。私もSFCのような存在の共通のゲーム機を1台に絞ってしまったほうが良いと思う。ゲームメーカーの方々はこのようなことを考えたことがないのでしょうか？ とても残念です。ゲームをやる人すべてが何台もゲーム機やソフトを買えるとは限らないということです。私にはN64にしろ、何にしろ、なんだか同じようなゲーム機が何種類もあるとしか思えません。みなさんはそう思いませんか？ 最後にねこ様！ ゲームをやめるなんて言わないで！ ゲームに感動させられたりすることもあります。だからやめないで欲しいんです。（埼玉県／プリシラ）

(編)ゲーム機が1台になるっていうの究極の願いかもね。でも前にも書いたけど、ホントに難しい問題がい〜っぱいあるし…。ゲームメーカーが協力して…っての、ムリかなぁ？

☆最近すごく思うんですけど、「マニアック」って男の人と女の人、どっちが投稿者数が多いんだろう？ オイラは男だけど、どっちが多いのか気になる…。見るかぎり女の人のほうがすっげー多く感じるんですけど、どーでしょう？ 教えてくださーい！（福島県／リデシ）

(編)投稿してくるコは圧倒的に女の子のほうが多いです。たぶん全体の90%位はそうじゃないかな？ で、実際問題も一少し男の子が投稿してくれないかなーというのが今の気持ち。プレゼントのときは圧倒的に男の子のほうが多いんだけどねえ、はぁ…。

☆CMについて。みなさんゲームのCMはチェックしてますか？ 私はしている…ほうですね。特に欲しいゲームが出る1週間くらい前は厳しくTVをチェックしてます。お気に入りは『聖剣3』『DQⅥ』『タクティクスオウガ』などです（あ、『トレG』もだ）。特に『DQⅥ』の幻の世界のCMはスライムが良くって好きです！（愛知県／ゆゆゆ）

(編)ゲームのCMの中でも実写のCMってカッコイイよね。たまにキャスティングが「ゲッ！」と思うモノもないわけじゃないけど…。やっぱりハマってるモノはホント、いいです。

☆すいませーん、ちょっと文句言ってもいいですか？ ファミマガの2号に1回は「マニアック」の部分の印刷がずれてるんです。たいしたことないと言うなかれ！ 投稿コーナーゆえにハガキ文字がまったく読めなくなることがあるんです。なるべくそういう本を買わないようにしてはいるんですが、うっかり手にしてしまうとすっごく悲しくて…（それも決まってマニアックの部分だけがずれてる…）。どうにかならないもんですかねェ。お願いしますよぉ。（東京都／大原のりこ）

(編)これは(編)が原稿を早く仕上げれば（たぶん）解決される問題。ということで仕事が早く終わるようにがんばりますっ（ちょっとツラいけど）！

あて先はこちらっ！

おハガキマニアの園ほかの文字ネタの強化にご協力くださいっ！ ホントに頼むよ、ね！ 話は変わって、11号のテーマ画廊お題は「悪役」で締め切りは11月5日。12号のお題は「似た者同士」で締め切りは11月19日。すべてのおハガキのあて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで送ってね。



これも『Ⅲ』みたいにSFCになるといいのにねー（宮城県／副部長りゅい）



そーいえば最近このコーナー、やってないなぁ…（愛知県／蒼月ひかる）

超新作先取り大作戦

さくいん

画面はすべて開発中のものです

超新ロックオン

最新ソフトの先取り情報をお届け!

力をあわせてドンキーコングを救え!!

ドンキーコングランド

13色対応 GB | アクション

任天堂
11月23日発売予定
3000円

4M+64K SRAM+MBC1

過去に発売した横スクロールのアクションゲーム『スーパードンキーコングGB』の第2弾が登場。今回の冒険では、ディディーとディクシーが使え、冒険の舞台となる「クロコダイル島」でキャプテンクルールたちを倒しドンキーコングを救出していくのが目的だ。

ディディー&ディクシーが大活躍するぞ!!



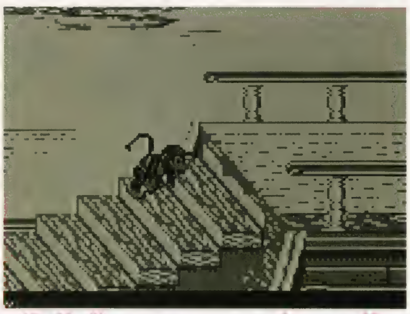
✪これがマップ画面。この船やクロコダイル島で、ディディーとディクシーの大冒険が繰り広げられるぞ。ドンキーコングを救いだせ

いろんなコースが冒険できる

物語は、前作で登場したキャプテンクルールとその一味のクレムリンたちに誘拐されたドンキーコングを助けるため、「クロコダイル島」を舞台にして冒険が展開していく。ディディーやディクシーが「船の上」や「水の中」、「コースター」など、いろんなコースを画面いっぱいに、活躍するぞ。



✪コースターに乗っている、ポニーテールの後ろ姿は、ディクシーだ。GBでもポニーテールを回転させて、飛んだりできるのかな？

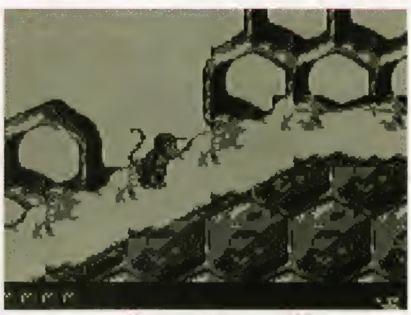


✪船の上を走っているディディー。気をつけて進め

まだまだあるぞ



✪水の中でも、クレムリンたちが待ち受けていたり、いろんなワナが仕掛けられているに違いない。キャプテンクルールの野望をくだけ



✪キャラクタを使いわけて、コースを進もう

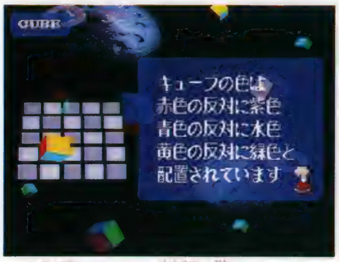
N64版より一足お先にSFCに登場！

Cu-On-Pa SFC

SFC　パズル

T&Eソフト
12月20日発売予定
6800円
8M+64KRAM

N64で、発売を予定している『Cu-On-Pa』がSFCでも発売されるぞ。6色のキューブの上面と床面のパネルを同じ色に合わせてパネルを消すという基本的なルールに変更点はない。キューブを自由に操ってパネルを消していくゲームモードは全部で3種類ある。いずれのモードでも、キューブを一定に動かしてパネルを消す「定石」と呼ばれるのもが何種類かあり、それを利用すればパネルが消しやすくなる。



○基本的なルールを親切に教えてくれるモードもあるぞ！



○プレイヤーの名前は、最大で4人まで登録でき、4つのモードが選べる

遊べるゲームは全部で3種類ある

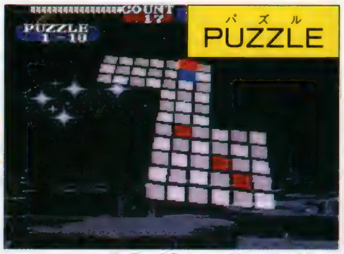
ゲームモードは、「EASY」、「NORMAL」、「PUZZLE」の3種類が用意されている。「EASY」は、初心者向きのモードで、キューブとパネルの色は3色しかないので、比較的簡単にパネルを消すことができる。「NORMAL」は6色のキューブとパネルで構成されているので、パネルを消すのは「EASY」モードよりも難しくなる。「PUZZLE」は、キューブを動かせる回数が、あらかじめ決まっていて、その回数内でパネルを消していくモード。難易度は高いが、パネルの動きを研究できるぞ。



○3色で構成されているのでカンタンだ。ゲームに慣れるには、もってこいのモードだ

楽勝、楽勝

うむむむ…



○キューブの無駄な動きは、少しでも許されないシビアなゲームモードなのだ。めざせ100面クリア

キ〜ン！



○レベルアップする際には、こんな画面があらわれるぞ



○どのレベルでも、いったんクリアしたステージは、何回でもプレイすることができる。とっても、うれしいシステムなのだ



○6色で構成されたキューブとステージはとってもカラフル。ただし、そのぶん難易度の方はアップしているのだ

2つのモードで英単語が覚えられる

合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900

GB　その他

イマジニア
12月13日
2050円(税込)
2M

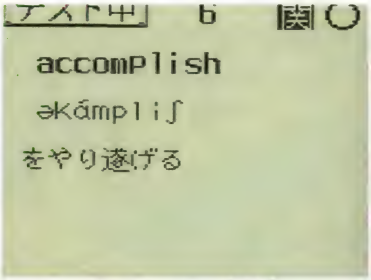
このソフトは、ゲームではなく英単語の勉強ができる学習ソフトで「暗記」と「テスト」の2つのモードから構成されている。

どっちでもOK



○どのモードを選んでも、英語の実力はつくハズ

覚え込むべし！



○「テスト」のモードでは、英単語がランダムに出題されるので、自分の本当の実力がわかる

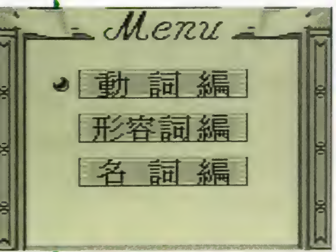
お守りが付いて、さらに効果アップ？

合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900スペシャルエディション

GB　その他

イマジニア
12月13日
2980円(税別)
2M

大学受験生必須のアイテムをソフト化した「合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900」に「お守り」と「ドリル」の2つが付いて発売されるのが、このソフト。ムラなく学べるゲームシステムとグレードアップしたソフトとで効果は抜群かもしれないぞ。



○細かく枝わかれしているので、苦手なものがあっても、これでガッチリとカバーできる

初心者モード搭載でGBに登場するぞ

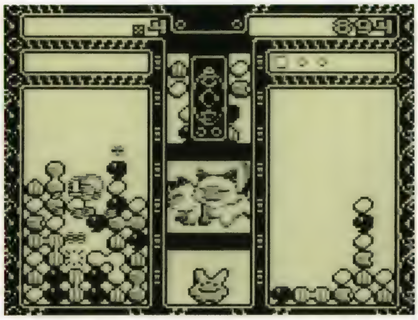
ぽけっとぷよぷよ通

13色対応 GB　パズル

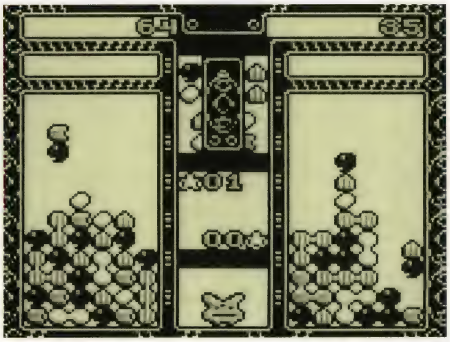
コンパイル
12月13日発売予定
3900円
4M

SFCなどでおなじみの『ぷよぷよ通』がいよいよGBにも登場する。画面上部からドンドン降ってくる〝ぷよ〟と呼ばれるアヤシイ生物? を4匹つなげて消していく、落ちものパズルの代表格となったゲーム。GB版のモードは、たくさんのキャラたちと戦う「ひとりでぷよぷよ」、誰にもジャマされずにひたすら〝ぷよ〟を消していく「とことんぷよぷよ」、友達と2人で対戦する「ふたりでぷよぷよ」がある。2人で対戦するには、通信ケーブルを使う方法のほかに、スーパーゲームボーイを使えば、1本のソフトでプレイできる。どちらで遊んでもアツイぞ。





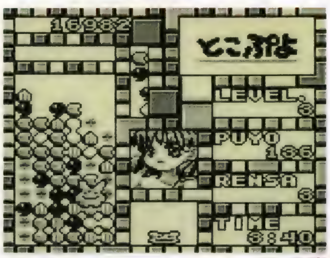
●1人でプレイする場合、画面の左半分が自分でコントロールする画面だ



●〝ぷよ〟が画面の一番上にさわってしまうとゲームオーバーになってしまう

通信ケーブルを使った4人打ち

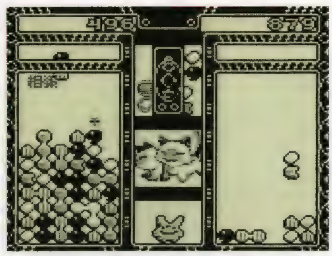
通信ケーブルを使った対戦プレイでは、プレイヤーが友達と2人で戦うだけでなく、コンピュータを加えた4人打ちができるようになっている。4人打ちモードでは、〝ぷよ〟を消して送る〝おじゃまぷよ〟の送り先を選べないようになっていて、対戦のスリルがよりいっそう増すのは間違いない。



●GBではSFCのような〝ぷよ〟の色は表現できないので、しましまになっていたりと、GB版オリジナルのアレンジだ

●たくさん連鎖すればするほど、相手側に〝おじゃまぷよ〟を送れる。ここぞというときに連鎖して相手を苦しめよう





●〝ぷよ〟を消したり、または〝おじゃまぷよ〟を降らされたりすると、キャラたちはかわいいアクションをしてくれる

矢印パネルを操作して目的地へ導け!

スヌーピーのはじめてのおつかい

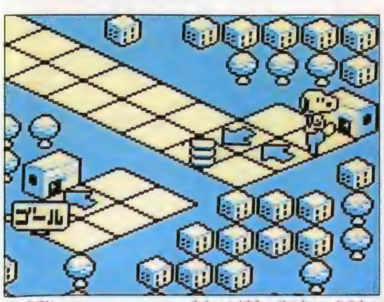
13色対応 GB　パズル

コトブキシステム(ケムコ)
12月21日発売予定
3980円
1M

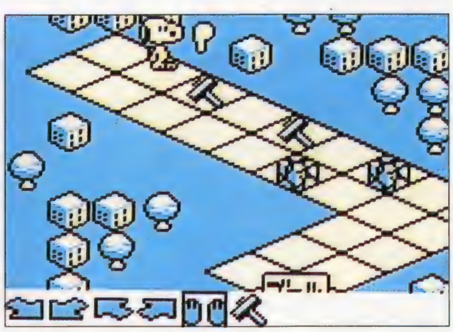
かわいいスヌーピーを操作して、おつかいをさせるゲームだ。スヌーピーを直接操作することができないので、進行方向に矢印マークのパネルを配置する。スヌーピーが矢印マークに触れると、マークの向いている方向に進みはじめる。ステージの最初には、おつかいする内容が表示されるので、何を買うか、おこづかいはいくらか、を覚えないといけないぞ。



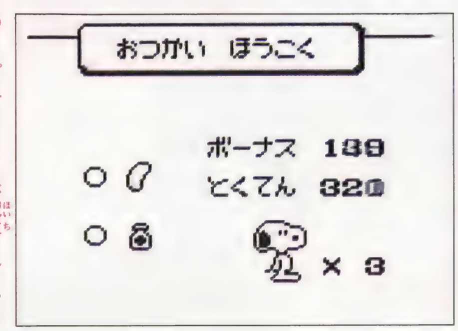
●チャーリー・ブラウンにおつかいを頼まれる



●矢印マークは、マップ上に複数の配置が可能だ



●マップ上にアイテムが配置されているステージもある。トンカチで障害物を破壊!!



●ステージ最初におつかいの内容が表示される。複数の物を買う場合もある

人気ソフトの最新情報を追っかけ！

超新ホーミング

サンプル入手！

ピノキオ

SFC アクション

カプコン
12月20日発売予定
7500円
24M

くんしょうなどの新要素を紹介!!

ディズニーの名作「ピノキオ」のストーリーを題材にしたアクションゲーム。ゲーム中の重要なアイテムに「くんしょう」があることが判明。このくんしょうとは何かというと、原作にもでてくる3つの心、(正直な心、勇敢な心、思いやりの心)をピノキオがみつけたときに与えられるもの。くんしょうは3つあり、最初のくんしょうを入手するには、ピノキオがステージ1でいろんな誘惑に負けずに正しいコースを通って、学校に行くと、妖精から正直な心の証として赤色のくんしょうがもらえる。それがないと先に進めないぞ。



⬆ピノキオが学校へ行く途中には、邪魔者が行く手をはばむぞ。うまくかわそう

ピノキオを無事に学校へ導こう!!



⬆ピノキオが、正しいコースで学校へ行くと、ごほうびとして赤色のくんしょうがもらえる。ほかのステージでは、違う色のくんしょうがもらえる



⬆まちがったコースを行くと、妖精から罰として、鼻を伸ばされてしまう

サンプル入手！

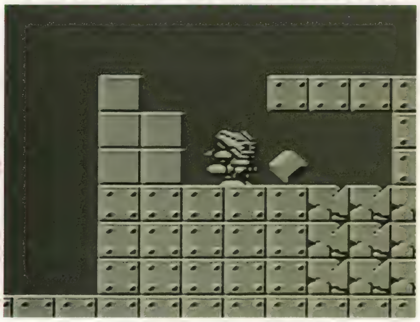
チャルボ55

GB アクション

日本システムサプライ
12月27日発売予定
3800円
4M

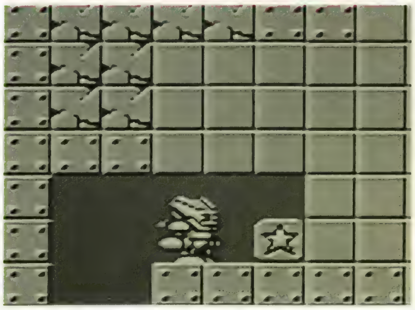
アイテムなどの使用方法が判明したぞ!!

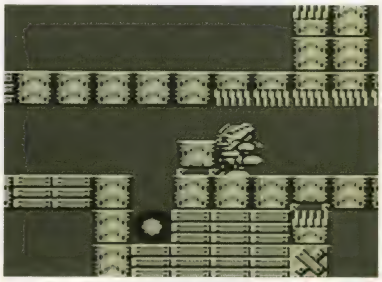
出口のドアを開くアイテムが、「クリスタル」であり、5つ集めないと出口が開かないということが判明。今回入手したサンプルロムでは確認できていないが、各ステージにボスキャラがいることもわかったぞ。また、操作方法は人型のときは、ブロックを運び、ボール型になったとき、バウンドして敵を倒していく。



⬆クリスタルを5つ集めて、出口を目指そう。ボスキャラが待ちかまえている

⬇「スター」。一定の時間チャルボが無敵になる





⬆これが「ブラックホール」。コイツに触れると主人公のチャルボが、戦闘不能になるぞ

NEW RELEASE INFORMATION

新作ゲームカレンダー

スーパーファミコン

11月23日	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	任天堂	6800円
29日	VS.コレクション	ボトムアップ	6980円
	スーパー人生ゲーム3	タカラ	7800円
	ニチブツコレクション1	日本物産	7980円
下旬	Parlor！ Mini 4	日本テレネット	5800円
12月6日	スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	エニックス	8700円
	桃太郎電鉄HAPPY	ハドソン	8300円
13日	実戦パチスロ必勝法!TWIN	サミー工業	5980円
20日	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー!!	アスキー	8800円
	ストリートファイターZERO2	カプコン	7800円
	ピノキオ	カプコン	7500円
	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	6980円
	西陣パチンコ3（仮称）	KSS	未定
	Cu-On-Pa SFC	T＆Eソフト	6800円
	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～	T＆Eソフト	8700円
	ボンバーマンビーダマン	ハドソン	5980円
下旬	すごろく銀河戦記	ボトムアップ	6980円
未定	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	7980円
	ウルトラプロ指南麻雀 兵(つわもの)（仮称）	カルチャーブレーン	6980円
	プロ野球スター(仮称)	カルチャーブレーン	6980円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
	ニチブツコレクション2	日本物産	7980円
'97年1月未定	ガンプル	アスキー	8000円
	ピキーニャ	アスキー	8000円
	ミランドラ	アスキー	8000円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	糸井重里のバス釣りNo.1（仮称）	任天堂	6800円
'97年2月未定	ダークロウ	アスキー	8000円
'97年3月下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパン	6800円
発売日未定	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリースカンク	ヴィジット	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ	KSS	未定
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパン	9980円
	リングにかけろ	メサイヤ	未定

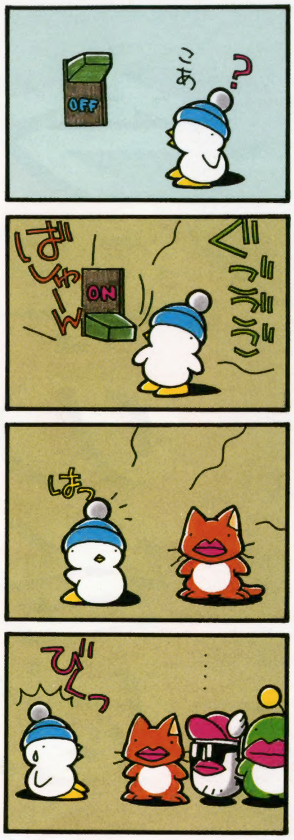
ゲームボーイ

11月1日	〔13色〕パズル忍たま乱太郎	カルチャーブレーン	3980円
22日	〔13色〕不思議のダンジョン 風来のシレンGB－月影村の怪物－	チュンソフト	3900円
	〔13色〕原人コレクション	ハドソン	3980円
23日	〔13色〕ドンキーコングランド	任天堂	3000円
29日	パチ夫くんゲームギャラリー	ココナッツジャパン	未定
	〔13色〕ナムコギャラリーVol.2	ナムコ	3980円
12月6日	〔13色〕桃太郎コレクション2	ハドソン	3980円
13日	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900	イマジニア	2050円(込)
	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション	イマジニア	2980円
	〔13色〕ぽけっとぷよぷよ通	コンパイル	3900円
20日	〔13色〕スーパーブラックバス ポケット	スターフィッシュ	4980円
	〔13色〕ボンバーマンGB3	ハドソン	3980円

ニンテンドウ64

11月22日	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	エニックス	9800円
29日	栄光のセントアンドリュース	セタ	9800円
12月14日	マリオカート64	任天堂	9800円
20日	実況Jリーグパーフェクトストライカー	コナミ	9800円
下旬	ブレードアンドバレル	コトブキシステム（ケムコ）	9800円
未定	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	9980円
	麻雀MASTER	コナミ	未定
'97年1月31日	プロ麻雀 極64	アテナ	9800円
未定	ワイルド チョッパーズ	セタ	9800円
'97年2月未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	9980円
	実況パワフルプロ野球4	コナミ	未定
	レブ・リミット	セタ	9800円
'97年3月未定	スターフォックス64	任天堂	9800円
'97年4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円
	ブラスト・ドーザー	任天堂	9800円
'97年5月未定	森田将棋64（仮称）	セタ	9800円
'97年6月未定	マルチレーシングチャンピオンシップ	イマジニア	9980円
'97年11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	9800円
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	9800円
発売日未定	TUROK:Dinosaur Hunter	アクレイムジャパン	未定
	シムシティ2000（仮称）	イマジニア	未定
	3D格闘（仮称）	イマジニア	未定
	麻雀（仮称）	イマジニア	未定
	魔法聖紀 エルテイル(仮称)	イマジニア	9980円
	リーズン（仮称）	イマジニア	未定
	ドラえもん（仮称）	エポック社	未定
	JリーグLIVE64	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	未定
	ヘクセン	ゲームバンク	未定
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	未定
	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)	コナミ	未定
	Cu-On-Pa	T＆Eソフト	6800円
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	トミー	未定
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定
	エフゼロ64	任天堂	9800円
	カービィのエアライド(仮称)	任天堂	9800円
	クライマー(仮称)	任天堂	9800円
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007	任天堂	9800円
	ゴルフ(仮称)	任天堂	9800円
	スーパーマリオRPG2（仮称）	任天堂	未定
	スターウォーズ～シャドウズオブジエンパイア～	任天堂	9800円
	バギーブギー(仮称)	任天堂	9800円
	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	9800円
	MOTHER3（仮称）	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64	任天堂	9800円
	ミッション・インポッシブル	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	未定
	サッカー64（仮称）	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	ボンバーマン64(仮称)	ハドソン	未定
	パワーリーグ64(仮称)	ハドソン	未定
	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	未定
	3Dシューティング(仮称)	ビデオシステム	未定
	麻雀(仮称)	ビデオシステム	未定
	ヒューマングランプリ（仮称）	ヒューマン	未定
	64大相撲（仮称）	ボトムアップ	未定
	麻雀64	光栄	未定

すごいへべれけ byうっちー



ファミマガ64 次号予告

世界が待ちわびるNINTENDO64スペースワールド96。次号は開催直前総力特集だ。『マリオカート64』『J2』など年末の期待作から、極秘開発中のアノBIGタイトル追っかけまで、N64ユーザー必見の情報をぎゅ～っと満載!! お楽しみはこれからだ。

1996 No.11 11月29日号
11月15日発売

カレンダー早耳情報

●任天堂がGBでRPGの『ポケットモンスター2 金』と『ポケットモンスター2 銀』を正式にリリース。発売は両作とも97年春頃、同時発売を予定しているぞ。ゲームの具体的な内容などは、まだ発表されていないが、2色のソフトを予定しているということは前作と同様に、友達と「ポケモン」のデータを交換できるようだ。

●ゲームバンクが新たにN64に参入を発表。気になる第1弾のゲームは3Dアクションの『ヘクセン』。プレイヤーはポリゴンの立体的な空間を移動して、遭遇した敵と剣などの武器を手にして戦っていくのだ。

●SFCでイマジニアがリリースするRPG『G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～』が12月発売予定、価格は7980円で決定した。

中旬	〔13色〕ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！	バンダイ	4500円
21日	〔13色〕スヌーピーのはじめてのおつかい	コトブキシステム（ケムコ）	3980円
27日	チャルボ55	日本システムサプライ	3800円
下旬	〔13色〕クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	バンダイ	3980円
未定	〔13色〕スーパーチャイニーズファイターGB	カルチャーブレーン	3980円
	〔13色〕ミニ4ボーイ	Jウィング	未定
	〔13色〕みどりのマキバオー	トミー	3900円
	〔13色〕名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	バンダイ	3980円
'97年1月未定	〔13色〕シェラザード伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
	〔13色〕カービィのきらきらきっず	任天堂	3000円
	〔13色〕ゲームボーイギャラリー	任天堂	3000円
'97年2月未定	〔13色〕ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!（仮称）	アスキー	5500円
	〔13色〕麻雀伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
発売日未定	〔13色〕ポケットモンスター2 金	任天堂	未定
	〔13色〕ポケットモンスター2 銀	任天堂	未定

バーチャルボーイ

発売日未定	スターシード	ココナッツジャパン	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパン	5800円
	アウトオブ ザ デスマウント(仮称)	Jウィング	6800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャル ダブル役満	バップ	5300円
	バーチャルブロック	ボトムアップ	未定

再販

11月29日	ゼロヨンチャンプRR−Z	メディアリング	11900円
下旬	スーパートランプコレクション	ボトムアップ	5800円
未定	サンスポフィッシング 渓流王	イマジニア	5980円
	高速思考 将棋皇	イマジニア	5980円
	近代麻雀スペシャル	イマジニア	5980円
	花札	イマジニア	5980円
	実践競艇	イマジニア	5980円

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円

●青字は初登場、赤字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応のものです。


KONAMI
今年の冬を、熱くする。
続々登場！コナミ
第3弾
実況パワフルプロ野球4
'97年新春発売予定　価格未定
制作プロダクション
ダイヤモンドヘッド
DIAMOND HEAD PRODUCTION
実況パワフルプロ野球4
東京ドーム公認/© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社) 日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用
実況担当 ABC スポーツアナ安部憲幸
コナミ株式会社
本 社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田 1-11-4
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
横浜営業所/〒220-81 横浜市西区みなとみらい2-2-1-1
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17
神戸営業所/〒650 神戸市中央区京町75-2
広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30
新潟出張所/〒950 新潟市南笹口1-1-24
宇都宮出張所/〒321 宇都宮市中央2-5-12



ファミマガ64 1996 11月15日号 NO.10
第3種郵便物認可 平成8年11月15日発行 第12巻第19号(通巻258号)発行
発行人/山森 尚 編集人/山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱ 発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633
編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
特別定価590円 (本体573円)
雑誌 27713—11／15 © Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027713110597